EXKLUSIV FÜR PC-GAMES LESER

BIS ZU 85 EURO SPAREN!



Max. 64 Spieler, 1. Monat gratis! *



MAGAZIN

ACTIVISION IM CHECK

Spiele, Studios, Community: Die Macher von Call of Duty auf dem Prüfstand S. 84

ALLES NEU BEI VALVE

Eigenes Betriebssystem, Steambox, Steam-Gamepad: Übernimmt sich das Half-Life-Studio? S. 92

BATTLEFIELD 4

CPU, Grafikkarte, RAM, Betriebssystem: Tipps für ruckelfreies Spielen! S.108

TEST: DEMONICON

Starke Story, top vertont: Endlich wieder ein richtig gutes Fantasy-Rollenspiel? S. 46

EXKLUSIV TOM CLANCY'S

THE DIVISION

BESUCH IM UBISOFT-STUDIO Offene Rollenspiel-Welt, frei erkundbares Manhattan! Hammer-Grafik: So sehen PC-Spiele der nächsten Generation aus! S. 20

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Nach Arkham Asylum und Arkham City das nächste Superhelden-Meisterwerk? S. 40

GTX-780 GIGANTEN-DUELL

Großer Vergleichstest: Zwei übertaktete GTX-780-Grafikkarten treten gegeneinander an S. 112

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLLVERSION!

AUSGABE 255
11/13 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80

* Mindestlaufzeit: 3 Monate
• Nur 1 Euro Einrichtungsgebühr
• Unser Partner: 4netplayers.de
• Details auf Seite 128






XBOX ONE

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Vorsicht, Baustelle!

MITTWOCH | 25. September 2013

Schweden ist mehr als IKEA, ABBA und Pippi Langstrumpf: Das Land mausert sich zur Spiele-Hochburg Europas. Neben den *Battlefield 4*-Schöpfern von DICE ist auch das 300-Mann-Team von Massive in Schweden zu Hause, genauer gesagt in Malmö. Als einziger Redakteur eines deutschen Spielemagazins darf Felix Schütz schon jetzt einen Blick hinter die Kulissen von *Tom Clancy's The Division* werfen, einem der technisch spektakulärsten PC-Spiele der nächsten Zeit. Die Exklusiv-Titelstory zum düsteren Ubisoft-Rollenspiel startet auf Seite 20.

DIENSTAG | 15. Oktober 2013

Paukenschlag am Abend: Völlig überraschend verschiebt Ubisoft sowohl das Open-World-Actionspiel *Watch Dogs* als auch das Rennspiel *The Crew* auf April 2014 – zwei der wichtigsten Weihnachtstitel werden also vorerst nicht stattfinden, ebenso fast eine halbe Milliarde (!) Euro Umsatz. Die Börse reagiert mit einem Aktien-Kursrutsch um 30 %, die Spieler mit Entsetzen. Kein Wunder, denn wer regelmäßig unsere Most-Wanted-Charts verfolgt (diesmal auf Seite 18), wird wissen, dass gerade *Watch Dogs* zu den am sehnlichsten erwarteten Titeln gehört. Jetzt konzentriert sich Ubisoft ganz auf *Assassin's Creed 4*, dessen PC-Version am 21. November erscheint – den Test gibt's in der nächsten PC Games!

FREITAG | 18. Oktober 2013

Angenommen, *Star Wars*-Regisseur J. J. Abrams böte den Fans die Chance, die *Krieg der Sterne*-Episode 7 in einem ganz frühen Stadium zu sehen – lange vor dem Filmstart. Zum Freundschaftspreis von, sagen wir, 20 Euro. Klingt gut? Jetzt der Haken: Die Musikuntermalung fehlt noch, Spezialeffekte sind erst teilweise eingebaut und wie der Film endet, steht ebenfalls noch nicht fest. Dafür können die Fans hautnah die Entstehung miterleben, Feedback geben und dazu beitragen, das Werk besser zu machen. Übertragen auf PC-Spiele ist genau das die Idee hinter den zahllosen Early-Access-Projekte, die auf Steam und Kickstarter um Unterstützer buhlen. Keiner dieser Titel ist ansatzweise fertig, aber die Versionen kann man bereits ausprobieren. Ab dieser Ausgabe werden wir daher regelmäßig interessante Projekte vorstellen und die Frage beantworten: Lohnt es sich, schon jetzt Geld dafür auszugeben? Den Anfang machen Peter Molyneux' *Godus* und *Planetary Annihilation*.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
Euer PC-Games-Team

NEU AM KIOSK





Spielen wie die Profis: Unter diesem Motto bietet die Redaktion unseres Schwestermagazins PC Games MMORE gleich zwei neue Sonderhefte rund um *World of Warcraft: Mists of Pandaria* an. Auf jeweils 100 Seiten dreht sich alles ums Thema Haustierkämpfe beziehungsweise Interface/Add-ons. Die beiden Sonderausgaben kosten jeweils 6,99 Euro, sind 100 Seiten stark und ab sofort im gut sortierten Zeitschriftenhandel erhältlich (oder einfach unter shop.pcgames.de bestellen).

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

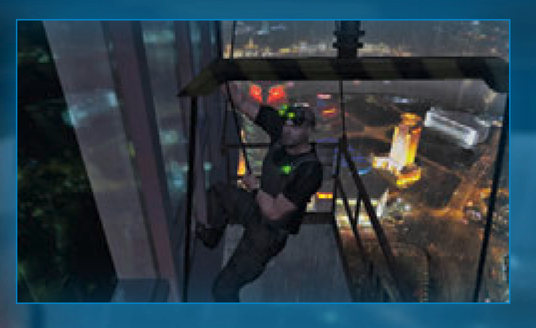
Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

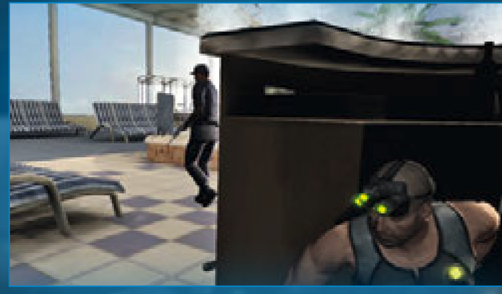
Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

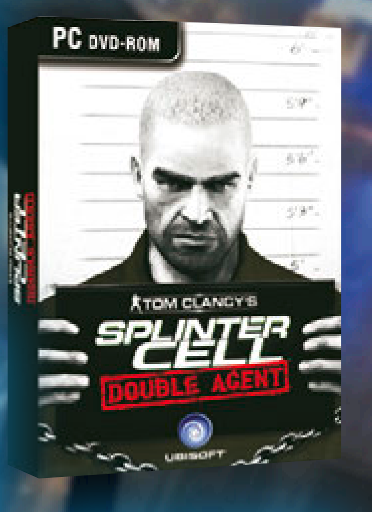
PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Im vierten Teil der *Splinter Cell*-Reihe tritt Sam Fisher nach dem Verlust seiner Tochter wieder in die Dienste seines früheren Arbeitgebers, der National Security Agency (NSA). Diesmal agiert er als Doppelagent und versucht, einer Verbrecherorganisation das Handwerk zu legen. Schleichen, klettern, coole Gimmicks benutzen, Gegner möglichst unbemerkt ausschalten und ständig wichtige Entscheidungen treffen, um nicht als Doppelagent aufzufliegen – das ist das spannende *Splinter Cell: Double Agent*.

INSTALLATION

Nach der Installation des Spiels könnt ihr die Meldung über angeblich unzureichende Hardware ignorieren. Patcht nun noch das Spiel, indem ihr die entsprechende Datei im Verzeichnis „Patch" des Vollversionsordners startet.

ACHTUNG

In der letzten Mission müsst ihr spätestens vor der Bombenentschärfung abspeichern und die Auflösung auf 800 x 600 Pixel stellen, da sich das Spiel sonst nicht beenden lässt!

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: 3 GHz, 1 GB RAM, Windows XP/7/8, Grafikkarte mit 128 MB RAM, 8 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: 3,5 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM, 10 GB freier Festplattenspeicher

AUFLÖSUNG ÄNDERN: Durch einen Eingriff an der ini-Datei des Spiels lässt sich auch eine höhere Auflösung als die im Menü vorgegebenen 1.280 x 720 Pixel erreichen. Öffnet dazu die Datei **SplinterCell4.ini** im Spielverzeichnis\SCDA-Offline\System und ändert dort die Werte unter diesem Abschnitt entsprechend:

[WinDrv.WindowsClient]
FullscreenViewportX=**1920**
FullscreenViewportY=**1080**

In unserem Beispiel haben wir die Auflösung auf Full HD mit **1.920 x 1080** Pixeln gesetzt.



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Teil 4 der berühmten Serie *Tom Clancy's Splinter Cell*
- Ubisoft-typische Bombastpräsentation
- Tolle Agenten-Atmosphäre
- Makellose Sprachausgabe und Musik
- Adrenalintreibende Entscheidungsmomente
- Abwechslungsreiche Schauplätze in Russland, Mexiko, New York, Schanghai, Kongo
- Aktionen ziehen Vertrauensverschiebungen nach sich
- Neue Ausrüstung und Waffen-Upgrades freispielbar
- Solides Missionsdesign
- Optionale Missionsziele
- Freispielbare Bonusmission
- Aktuelle Version 1.2a

INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

TOPTHEMA
Tom Clancy's The Division

VIDEOS (TEST)
Adventure Park
Alien Rage
F1 2013
FIFA 14
Glare
Goodbye Deponia
Marlow Briggs and the Mask of Death
Mechwarrior Online
PES 2014
Shadow Warrior
The Raven: Vermächtnis eines Meisterdiebs

VIDEOS (VORSCHAU)
Battle Worlds: Kronos
Battlefield 4
Godus
Thief
X – Rebirth

VIDEOS (MAGAZIN)
GTA 4 Mod-Workshop
Vergleichsvideo
Meisterwerke: Wizardry-Serie
Rossis Welt, Folge 61
X Rebirth

Vollversion: Splinter Cell: Double Agent

VIDEOS (TRAILER)
Assassin's Creed 4: Black Flag
Assassin's Creed 4: Black Flag – Mehrspieler
Call of Duty: Ghosts
Dark Souls 2
Flashback
Lords of the Fallen
Need for Speed Rivals

TOOLS
VLC Media Player

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
Spinter Cell: Double Agent



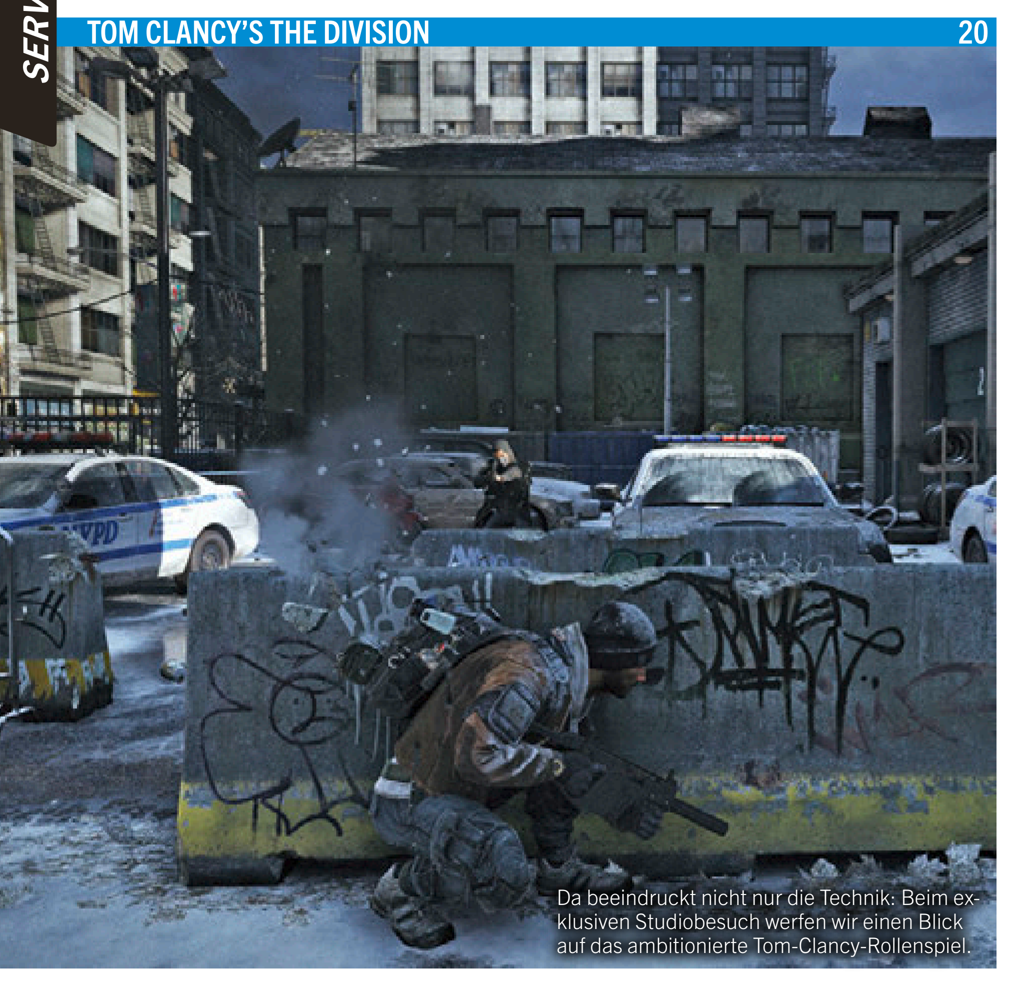
VIDEO-TIPP:

Da die Vollversion diesmal die komplette Heft-DVD belegt, können Leser der PC-Games-DVD-Version die Heft-Videos (u. a. Rossis Welt) unter www.pcgames.de/dvdvideos/ abrufen.



Eure persönliche Seriennummer für den Mehrspielerteil von *Splinter Cell: Double Agent* erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der Codekarte (Seite 130/131) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 11/13



Da beeindruckt nicht nur die Technik: Beim exklusiven Studiobesuch werfen wir einen Blick auf das ambitionierte Tom-Clancy-Rollenspiel.





AKTUELLES

HARDWARE



MAGAZIN

SERVICE



FIFA 14 60



DEMONICON 46



SPECIAL: STEAM MACHINE 92



Arkham Origins erzählt eine spannende Vorgeschichte, tritt spielerisch aber auf der Stelle. Ein tolles Action-Adventure ist's trotzdem geworden!

BATMAN: ARKHAM ORIGINS 40

TEST



VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE


Sebastian Stange

„Early Access und Alpha-Versionen – wo bleibt da die Überraschung?“

Ich finde es wirklich klasse, wie sich das PC-Gaming gerade wandelt. Entwickler kommunizieren offen wie nie zuvor, woran sie arbeiten. Sie gewähren Zugang zu Alphas, Betas und informieren uns, gerade weil viele von ihnen auf Crowdfunding via Kickstarter oder Indiegogo setzen, über die Inhalte und Mechaniken ihrer Projekte. Das ist toll, gleichzeitig grämt es mich ein wenig. Nehmen wir etwa *Spacebase DF-9* von Double Fine, das jetzt bereits als Alpha spielbar ist, das mir jetzt schon in vielen meiner Stamm-YouTube-Kanäle vorgespielt wird. Ich will das nicht unbedingt. Ich will auch mal von einem Spiel überrascht werden, es mal bis zum Release keine Sekunde gesehen oder gespielt haben. Und wenn ich mich mal hinreißen lasse, eine Beta ausführlich zu spielen, aktuell Blizzards *Hearthstone*, dann besteht die Gefahr, dass ich bis zum Release des fertigen, besseren Produkts die Lust verloren habe. Ein zweischneidiges Schwert also, diese neue Gaming-Welt!

DIABLO 3

Auktionshaus ade!

Sehr überraschend gab Blizzard bekannt, dass man das Auktionshaus von *Diablo 3* im kommenden März aus dem Action-Rollenspiel entfernen wird. „Die Gold- und Echtgeldauktionshäuser haben zwar ein praktisches und sicheres Handelssystem zur Verfügung gestellt, doch wurde es mit der Zeit immer klarer, dass sie trotz ihrer Vorteile den Kern dessen untergraben, was *Diablo* ausmacht. Ein großer Teil von *Diablo* liegt nämlich darin, gegen Dämonen zu kämpfen und dabei fabelhafte Beute zu finden“, heißt es in der Antwort auf die Frage nach den Gründen für die Entfernung.

Derzeit tüfteln die Entwickler an der Ausarbeitung von zahlreichen Details über den genauen technischen Ablauf der Abschaltung. Man wolle sicherstellen, dass der Übergang für alle Spieler von *Diablo 3* so reibungslos verläuft wie nur möglich. An den Plänen für Loot 2.0 werde diese Änderung übrigens nicht rütteln. Im Gegenteil war das neue Lootsystem sogar eine wichtiger Faktor bei der Entscheidung gegen die Auktionshäuser. ❏

Info: http://eu.battle.net/d3/de/





HORN DES MONATS*

TORSTEN LUKASSEN



Bah, der Lukassen schon wieder! Diesmal schwadronierte unser Volo bei *MechWarrior Online* über die „gewohnt überzeugende Steuerung mittels Keyboard und Tastatur“. Bwahahah! Ist klar, Junge, leg dich wieder hin. Wenn du den nächsten Horn des Monats auch noch abstaubst, machst du die folgende Heftproduktion den Kaffeeholer für die Redaktion!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

ORIGIN

Nicht zufrieden? Dann gibt's das Geld zurück.



Electronic Arts tut was fürs Image seines Datendienstes Origin: Schon seit längerem gibt es große Rabattaktionen im Origin-Store, ähnlich den regelmäßigen Steam-Sales. Nun verbessert EA den Kundenservice mit einer Zufriedenheitsgarantie, die beinahe zu gut klingt, um wahr zu sein. Wenn euch das digital via Origin-Download gekaufte Spiel (PC/Mac) nicht gefällt, könnt ihr es gegen die vollständige Erstattung des Kaufpreises zurückgeben.

Das funktioniert innerhalb von 24 Stunden, nachdem das erworbene Spiel zum ersten Mal gestartet wurde, oder innerhalb von sieben Tagen nach Kaufdatum bzw. – bei Vorbestellungen – innerhalb von sieben Tagen nach Veröffentlichungsdatum des Spiels. Die Garantie ist nicht anwendbar auf Spiele Dritter, verpackte Waren, Spielerweiterungen, herunterladbare Inhalte, Game-Time-Cards, virtuelle Währungen und Add-ons. Und was ist mit Schlaumeiern, die einen Titel wie *Dead Space 3* innerhalb der 24 Stunden durchspielen und dann „zurückgeben“? Für diese Fälle hält man sich im Kleingedruckten ein Schlupfloch offen: „Eine Erstattung kann verweigert werden, wenn EA eine Täuschung oder missbräuchliche Nutzung des Erstattungsprozesses feststellt.“ ❏

Info: https://www.origin.com/de-de/great-game-guarantee


BE THE GHOST THE COMPETITION FEARS

SPACEBASE DF-9

Schaffe, schaffe, Basis baue!

Ein Genre-Mix aus *Theme Hospital* und *Startopia*, gewürzt mit einer Prise *Dungeon Keeper* – etwas älteren Semestern sind jetzt wahrscheinlich schon die Handinnenflächen feucht geworden. Wir haben einen ersten Blick auf die Alpha-Version des Indie-Titels von Double Fine Productions geworfen.
Dank Early Access via Steam dürfen alle Interessierten bereits jetzt am Spiel teilnehmen: Bei *Spacebase DF-9* geht es um Aufbau und Management einer Raumbasis. In klassischer isometrischer Perspektive bauen wir Schritt für Schritt ein Zuhause für unsere Astronauten: Zunächst die Struktur selber, dann Luftschleuse, Lebenserhaltungssysteme und Unterkünfte. Gelegentlich kommen Astronauten vorbei und bitten um Unterkunft, im Laufe der Zeit ergänzen wir so unsere Crew. Dieser können wir verschiedene Aufgaben zuweisen, je nach den individuellen Fähigkeiten der Raumfahrer.
Jedes Crewmitglied hat seine ganz persönlichen Stärken und Schwächen, Vorlieben und Abneigungen sowie Freund- und Feindschaften anderen Raumern gegenüber. Jedoch sind nicht alle anfliegenden Raumer friedlich, gelegentlich müssen wir uns gegen Piratenangriffe verteidigen und entdecken hin und wieder auch aufgegebene Stationen.
Spacebase DF-9 spielt sich letztlich wie eine Mischung aus *Theme Hospital* und *Startopia* und ist hochgradig suchterzeugend. Auch wenn die Zugänglichkeit noch schwer zu wünschen übrig lässt, zeichnet sich hier bereits ein tolles Spiel ab. Besonders prickelnd ist der unaufdringliche Soundtrack, der eine echt spacige Atmosphäre schafft und ins Ohr geht. Unterm Strich präsentiert sich *Spacebase DF-9* als Aufbauspiel, das in seiner Form gar nicht klassischer sein könnte, und weckt so einige Hoffnungen und Erinnerungen an längst untergegangene Genres.
Spacebase DF-9 ist als Early Access im Steam-Store für knapp 23 Euro verfügbar, einen Veröffentlichungstermin gibt es noch nicht. ❑
Info: www. http://store.steampowered.com/



Ganz im Stil von *Dungeon Keeper* und *Theme Hospital* basteln wir uns eine eigene Raumstation in isometrischer Ansicht.



Räume bauen und ausstatten: Eine erfolgreiche Raumbasis benötigt verschiedene Module.

PC-GAMES-LESERCHARTS



Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de könnt ihr jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: -
4	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
5	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
6	Call of Duty: Black Ops 2	Activision	Test in 12/12	Wertung: 85
7	League of Legends	Riot Games	Test in 13/09	Wertung: 78
8	Saints Row 4	Deep Silver	Test in 09/13	Wertung: 78
9	FIFA 14	Electronic Arts	Test in 11/13	Wertung: 90
10	Diablo 3	Blizzard Entertainment	Test in 06/12	Wertung: 91

GALACTIC CIVILIZATIONS 3

Zug um Zug das All erobern

Das an *Master of Orion* angelehnte, herrlich komplexe Rundenstrategiespiel *Galactic Civilizations 2* bekommt einen Nachfolger. Entwickler Stardock nutzt erneut das unendliche Weltall als Szenario: Als Anführer eines von mehreren Völkern kolonisiert ihr Runde für Runde Planeten, erforscht neue Technologien, lasst Raumschiffe vom Stapel laufen, kümmert euch um die Wirtschaft eures Sternenimperiums und tragt Kriege mit konkurrierenden Zivilisationen aus. Allerdings ist der Griff zum Lasergewehr genretypisch nicht der einzige Weg zum Sieg. Die Macher versprechen unter anderem gesteigerte Einflussmöglichkeiten in der Diplomatie. Die KI-Unterhändler der anderen Rassen sollen sich passend dazu cleverer am Verhandlungstisch verhalten. Wer keine Lust hat, gegen den Computer anzutreten, darf im Online-Mehrspielermodus Partien mit menschlichen Widersachern bestreiten, ein Novum für die Serie. Nebenbei arbeitet Stardock noch an einem rundum erneuerten Schiffseditor, mit dem der Spieler seine eigenen Raumpötte designt, dazu gibt es mehr Anomalien auf der Weltraumkarte und ein ausgefeilteres Planeten-Management. Einen Veröffentlichungstermin nennen die Entwickler noch nicht. Dafür betonen sie, dass *Galactic Civilizations 3* nur mit 64-Bit-Betriebssystemen funktioniert. Fans können das Spiel auf der offiziellen Webseite schon jetzt zum reduzierten Preis von 40 US-Dollar vorbestellen und erhalten vor Release Zugang zur Beta. ❑
Info: www.galciv3.com

Bei Redaktionsschluss gab es lediglich einen schicken Rendertrailer zur Story. Teil 3 spielt fünf Jahre nach den Ereignissen des Vorgänger-Add-ons *Twilight of the Arnor*.

MIGHTY NO. 9

Mega-Man-Remake


Der Held Beck sieht zwar Mega Man zum Verwechseln ähnlich, hat aber keine Armkanone.

Beachtliche 3,8 Millionen US-Dollar konnte *Mighty No. 9* über Crowdfunding sammeln und zählt somit neben *Torment: Tides of Numenera, Project Eternity* und *Broken Age* (ehemals *Double Fine Adventure*) zu den erfolgreichsten Spieleprojekten auf kickstarter.com. Der Erfolg des geistigen Nachfolgers von *Mega Man* kommt nicht von ungefähr: Keiji Inafune, der Schöpfer des Originals, und ein Team aus Branchenveteranen zeichnen für *Mighty No. 9* verantwortlich. Mit dem Spiel wollen die Urgesteine „die besten Aspekte aus Klassikern der 8- und 16-Bit-Ära" übernehmen und sie mit moderner Technik, frischen Mechaniken und „Fan-Input" vermischen. Der Held des Spiels, Beck, soll als einziger nicht infizierter Kampfroboter die Welt vor amoklaufenden Blechbüchsen retten. Erscheinen soll *Mighty No. 9* im Frühjahr 2015 – auch für Mac und Linux. ❑

Info: http://www.comcept.co.jp/en/

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

Kommt endlich auch für PC

Bereits vor Monaten deutete ein Eintrag in einer inoffiziellen Steam-Datenbank darauf hin, nun ist es bestätigt: Noch im Oktober soll mit *Enslaved: Odyssey to the West* ein Action-Titel auf dem PC und der PS3 erscheinen, der 2010 auf der Xbox 360 zwar weltweit gute Wertungen absahnte und als Geheimtipp gilt, sich aber dennoch nur schleppend verkaufte und die finanziellen Erwartungen von Publisher Namco Bandai nicht erfüllte. Das Spiel wird nun als Premium-Edition neu aufgelegt, zu deren Inhalt es noch keine genaueren Angaben gibt. Es gilt allerdings als sicher, dass der Story-DLC *Pigsy's Perfect 10* enthalten sein wird. Das Action-Adventure von Ninja Theory (*DMC: Devil May Cry*) dreht sich um das ungleiche Paar Monkey und Trip, das in einer postapokalyptischen Welt mit dem Rest der Menschheit um das Überleben gegen Roboter kämpft. Das Gameplay besteht aus Kämpfen, Sprung- und Rätseleinlagen sowie einer emotionalen Geschichte. ❑

Info: http://enslaved.de.namcobandaigames.eu

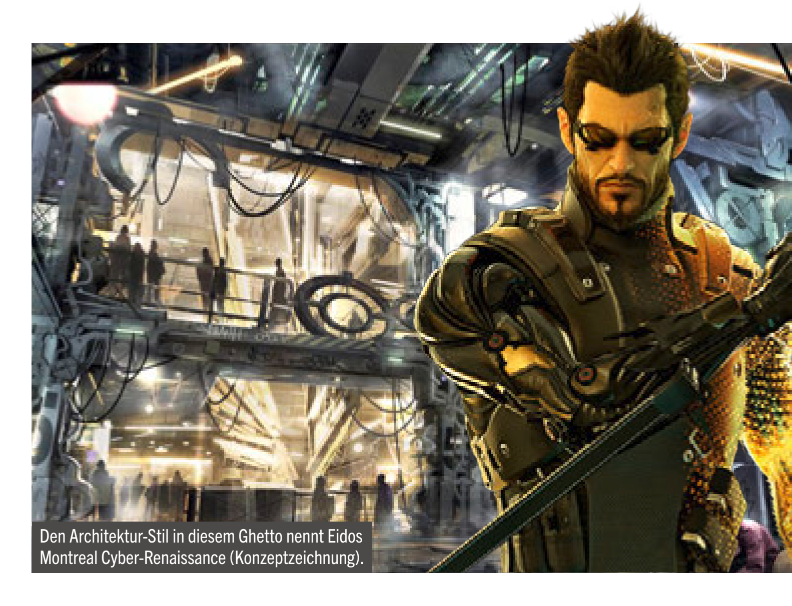

Mit dem akrobatischen Kämpfer Monkey rätselt und kämpft ihr euch durch ein überwuchertes New York.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Nachfolger in Entwicklung

Square Enix baut die Marke *Deus Ex* weiter aus. Unter dem Oberbegriff *Deus Ex: Universe* plant der Publisher, im Laufe der nächsten Jahre eine Reihe von Ablegern zum exzellenten Rollenspiel *Deus Ex: Human Revolution* (PCG-Wertung in Ausgabe 09/11: 86) zu veröffentlichen. Das schließt sowohl einen bestätigten PC-Nachfolger als auch Bücher, Smartphone-Apps und Comics ein. Das neue *Deus Ex*-Spiel für den Heimrechner wird wieder vom *Human Revolution*-Studio Eidos Montreal entwickelt und hat bislang weder einen Namen noch einen Veröffentlichungstermin. Laut Produzent David Anfossi wird sich der nächste Ausflug in das reizvolle Cyberpunk-Szenario von *Deus Ex* um die gesellschaftliche Trennung von Menschen mit Implantanen (Trans-Humans) und solchen ohne genetische oder mechanische Verbesserungen drehen. Diese düstere Zukunftsvision weist nicht von ungefähr Parallelen zur Rassentrennung in den USA bis 1964 und der Apartheid in Südafrika bis 1990 auf. ❑

Info: www.deusex.com


Den Architektur-Stil in diesem Ghetto nennt Eidos Montreal Cyber-Renaissance (Konzeptzeichnung).

KURZMELDUNGEN

SLEEPING DOGS 2
United Front, die Macher des Open-World-Actionspiels *Sleeping Dogs*, werkeln an einem Nachfolger zum Geheimtipp des Sommers 2012. Teil 2 hört auf den Namen *Triad Wars* und spielt aller Voraussicht nach erneut in Hongkong. Details sollen 2014 folgen.

GABRIEL KNIGHT-REMAKE
Jane Jensen, die Schöpferin der Adventure-Reihe *Gabriel Knight*, entwickelt unter der Lizenz von Activision ein Remake des ersten Teils. Die Jubiläumsneuauflage anlässlich des 20-jährigen Erscheinens von *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* soll 2014 für Computer und Tablets erscheinen.

WATCH DOGS KOMMT 2014
Das mit Spannung erwartete Hackerspiel *Watch Dogs* erscheint nicht mehr dieses Jahr. Ubisoft hat den Veröffentlichungstermin rund einen Monat vor Auslieferung überraschend auf das 2. Quartal 2014 verschoben. Auch das Open-World-Rennspiel *The Crew* erscheint später: Ubisoft verlegte den Release auf das nächste Geschäftsjahr, das im April 2014 beginnt.

NEUER NAME FÜR BLIZZARD DOTA
Blizzard hat seinen *Dota 2*-Konkurrenten mit Figuren aus *Warcraft*, *Starcraft* und *Diablo* in *Heroes of the Storm* umbenannt. Details sollen auf der Blizzcon im November folgen.

C&C: GENERALS DE-INDIZIERT
Die Indizierung des Echtzeit-Strategiespiels aus dem Jahr 2003 wurde aufgehoben. *Command & Conquer: Generals* landete seinerzeit nachträglich auf der Liste der jugendgefährdenden Medien, weil es „Kriegsbereitschaft in höchstem Maß" förderte. Über eine Neuauflage ist indes nichts bekannt.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus schreiben und spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Drehwurm

"Aaaaahhhaaahha!", "Woah!" und "Jippie!": So hallte es Mitte Oktober durch die Gänge des Verlags. Schuld war die Oculus Rift HD: Mit der 3D-Brille auf der Nase nahmen die Redakteure auf einem umfunktionierten Schubwagen Platz und erlebten einen Ritt auf der 3D-Achterbahn. Ventilatoren und Profi-Rüttler sorgten für realistisches Force Feedback.



Atmen nicht vergessen!

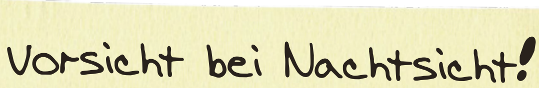
Das irre Achterbahn-Video: Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-App).



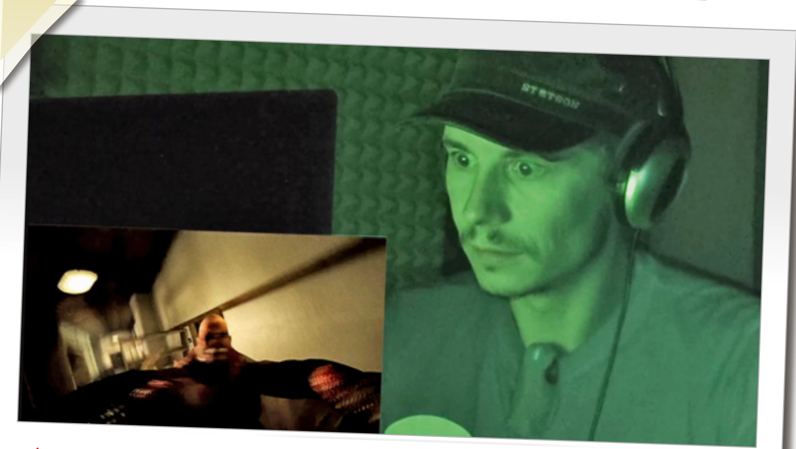
Nah am Wasser gebaut

Auf seinem Malmö-Trip für die Titelstory konnte Felix zeitweise aus den nach Herr-der-Ringe-Figuren benannten Meeting-Räumen im Massive-Studio ("Wir treffen uns in Aragorn!") entkommen und die Schweden-Metropole auf eigene Faust erkunden.

Nicht so grosse Leuchte, hähä!



Vorsicht bei Nachtsicht!



Was, zwei Designer-Zwangsjacken zum Preis von einer? Das Angebot ist ja total irre!

20 Minuten im Dunkeln Outlast spielen. Mit Kopfhörern. Vor laufender Kamera. So simpel die Ausgangssituation, so amüsant das Ergebnis: Die Reaktionen der Teilnehmer unseres Folterkammer-Experiments reichten von spitzen Schreien über unmännliches Wimmern bis hin zu eiskaltem Lächeln. Manch einer (Peter!) hat sich immer noch nicht davon erholt.



Das Video zum Horror-Experiment: Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-App).

ENTERTAINMENT

VORVERKAUF XBOX ONE

Jetzt die Premium Edition sichern!

▶ KINECT-SENSOR

▶ 500 GB FESTPLATTE

▶ BLU-RAY LAUFWERK

529.-



XBOX ONE JETZT ONLINE VORBESTELLEN



Inklusive 4k-HDMI-Kabel, Call of Duty Ghost (Full Game Download), Xbox One Controller, Xbox One Chat Headset, 14tägige Goldmitgliedschaft für Xbox Live. Art. Nr.: 175 2852



Der Betrag in Höhe von 529,- € fällt für Vorbestellungen im Saturn Online Shop an. Bei Vorbestellungen im Markt erfahren Sie die Höhe der zu leistenden Anzahlung im Markt. Die Verrechnung der geleisteten Anzahlung erfolgt bei im Markt bestellten Waren gegen Vorlage des Kaufbelegs bei Warenabholung. Die Abgabe der Xbox One erfolgt zum aktuell gültigen Tagespreis. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: November 2013.
Angebote gültig ab 30.10.2013. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

ÜBER 152x IN DEUTSCHLAND

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter www.saturn.de/saturnvorort oder unter 0841-634-2000

BESUCHEN SIE UNS AUCH AUF:



SATURN.de



Spiele und Termine

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine, auf die ihr euch in den kommenden Monaten freuen dürft (Änderungen vorbehalten).

Legende: ► Terminänderung
► Test in dieser Ausgabe
► Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
Seite 76	Adventure Park	Wirtschafts-simulation	Bitcomposer Games	2. Oktober 2013
	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Nicht bekannt	1. Quartal 2014
Seite 70	Alien Rage	Ego-Shooter	CI Games	24. September 2013
	Assassin's Creed: Liberation HD	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2014
►	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft	21. November 2013
	Baldur's Gate 2: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	15. November 2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	2013
Seite 40	Batman: Arkham Origins	Action	Warner Bros. Interactive	25. Oktober 2013
►	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	31. Oktober 2013
►	Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	Januar 2014
	Broken Age	Adventure	Double Fine	Januar 2014
	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Activision	5. November 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	4. Quartal 2013
	Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2014
Seite 32	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	März 2014
Seite 46	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	25. Oktober 2013
	Day Z	Action	Bohemia Interactive	Nicht bekannt
	Deadfall Adventures	Ego-Shooter	Nordic Games	15. November 2013
	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	2014
►	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	28. Februar 2014
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	2014
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Developments	März 2014
	End of Nations	MOBA	Trion Worlds	Nicht bekannt
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014
Seite 64	F1 2013	Rennspiel	Codemasters	8. Oktober 2013
Seite 60	FIFA 14	Sport	Electronic Arts	26. September 2013
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
►	Fußball Manager 14	Manager-Simulation	Electronic Arts	24. Oktober 2013
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt
Seite 50	Glare	Jump & Run	Phobic Studios	10. Oktober 2013
Seite 34	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014
Seite 72	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	15. Oktober 2013
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	2013
	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Activision Blizzard	2013
	Homefront 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Hotline Miami 2	Action	Devolver Digital	2013
	Jagged Alliance: Flashback	Rundentaktik	Full Control	4. Quartal 2014
►	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	15. November 2013
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014
	Mad Max	Action	Warner Bros. Inter.	2014
Seite 54	Marlow Briggs and the Mask of Death	Action-Adventure	505 Games	20. September 2013
	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	3. Quartal 2014
Seite 56	Mechwarrior Online	Action-Simulation	Piranha Games	17. September 2013
	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	2014
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	1. Quartal 2014
	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	Electronic Arts	19. November 2013
Seite 62	PES 2014: Pro Evolution Soccer	Sport	Konami	24. September 2013
Seite 36	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Dezember 2013
	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Strategie	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	1. Quartal 2014
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	2. Quartal 2014
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
Seite 74	Shadow Warrior	Ego-Shooter	Devolver	26. September 2013
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2014
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
	Sniper Elite 3	Ego-Shooter	Rebellion	2014
►	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	12. Dezember 2013
	Star Citizen	Weltraum-Action	Robert Space Industries	2015
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015
	State of Decay	Action	Microsoft Studios	4. Quartal 2013
	Strider	Action	Capcom	1. Quartal 2014
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2014
	The Amazing Spider-Man 2	Action-Adventure	Activision	1. Quartal 2014
	The Banner Saga	Rundentaktik	Stoic Studio	2013
►	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	2. Quartal 2014
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2014
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	2014
	The Mighty Quest for Epic Loot	Action-Rollenspiel	Ubisoft	2013
Seite 66	The Raven: Vermächtnis eines Meisterdiebs	Adventure	Nordic Games	24. Oktober 2013
	The Walking Dead: Season 2	Adventure	Telltale	2014
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	CD Projekt	2014
Seite 52	The Wolf Among Us: Episode 1	Adventure	Telltale	11. Oktober 2013
Seite 28	Thief	Action-Adventure	Square Enix	25. Februar 2014
	Titanfall	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2014
Seite 20	Tom Clancy's The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015
	Tropico 5	Aufbaustrategie	Kalypso Media	April 2014
	War Thunder	Action-Simulation	Gajin Entertainment	Nicht bekannt
►	Warface	Ego-Shooter	Crytek	21. Oktober 2013
	Warlock 2: The Exiled	Rundenstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2014
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2013
►	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2. Quartal 2014
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	2014
►	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming	13. November 2013
Seite 38	X Rebirth	Weltraumsimulation	Deep Silver	15. November 2013
	XCOM: Enemy Within	Rundentaktik	2K Games	15. November 2013

WERDET KREATIV UND KASSIERT MIT ETWAS GLÜCK EINE SIEGPRÄMIE!



Maus-Modding-Contest

Logitech und PC Games geben euch die Möglichkeit, die G600 MMO Gaming Mouse nach euren Wünschen zu designen.

Kreativität wird von Logitech und PC Games reich belohnt. Designt einen Bedruck für die G600 MMO Gaming Mouse und gewinnt mit etwas Glück bis zu 800 Euro in bar. Das Besondere an der Logitech G600 Gaming Mouse: Sie tastet mit bis zu 8.200 dpi ab und besitzt 20 individuell konfigurierbare Tasten (zwölf Daumentasten, zwei G-Tasten auf der Oberschale, drei Standardtasten, 4-Wege-Scrollrad). Zur weiteren Ausstattung gehören eine Beleuchtung, ein Profilspeicher, eine Makrofunktion sowie die G-Shift-Funktion für die Doppelbelegung der Tasten. Die Tasten sind per RGB-Beleuchtung mit mehr als 16 Millionen Farbkombinationen personalisierbar.



Teilnahme und Gewinne

Euren Entwurf könnt ihr bis 11. November 2013 unter www.pcgames.de/logitech_maus hochladen. Am 15. November 2013 startet die Voting-Phase, in der die Community von PC Games und PC Games Hardware die zehn besten Mausdesigns wählen kann. Eine Jury aus Experten wird dann aus den zehn besten Einsendungen die drei Gewinner wählen: Platz 1 wird mit 800 Euro, Platz 2 mit 500 Euro und Platz 3 mit 200 Euro belohnt; alle drei Gewinner bekommen eine G600 mit ihrem Design geschenkt. Das beste Design wird per Airbrushtechnik auf 20 G600-Mäuse gedruckt.

Bevor ihr loslegt: Beachtet bitte die Teilnahmebedingungen unter www.pcgames.de/logitech_maus. Ihr erfahrt unter der genannten URL auch, in welchem Format ihr das Design abliefern müsst und welche Dateiformate erlaubt sind. Teilnahmeberechtigt sind nur Personen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben und deren Wohnsitz sich in Deutschland befindet. Mitarbeiter des Veranstalters sowie Mitarbeiter von Kooperationspartnern (Sponsoren), die mit der Erstellung oder Abwicklung des Maus-Modding-Contest beschäftigt sind oder waren, sind vom Maus-Modding-Contest ausgeschlossen.



Bewerbt euch jetzt mit eurem Entwurf!*

1 Design-Entwurf
Werdet kreativ und entwerft einen Bedruck für die Logitech-Maus G600 MMO.

2 Bild hochladen
Ladet euren Entwurf auf www.pcgames.de/logitech_maus nach unseren Vorgaben hoch.

3 Abstimmung
Wir lassen die Leser von PC Games und PC Games Hardware abstimmen, welches Design am besten ist.

4 Gewinnen
Aus den besten Designs wird eine Jury die drei Gewinner wählen, welche 200, 500 oder 800 Euro erhalten.



Bitte beachtet unbedingt die kompletten Teilnahmebedingungen unter www.pcgames.de/logitech_maus

VORSCHAU 11/13

INHALT

ACTION
TOM CLANCY'S THE DIVISION



Ubisoft hat mit *The Division* ein ganz heißes Eisen im Feuer. Bei einem Entwicklerbesuch in Malmö bekamen wir die spektakuläre Technik des Onlinespiels erstmals live vorgeführt.

ACTION
BATMAN: ARKHAM ORIGINS



Für einen Test der PC-Version hat es knapp nicht mehr gereicht, aber Redakteur Felix Schütz hat zumindest schon die Xbox-360-Fassung des neuen Fledermaus-Abenteuers durchgespielt. Alle Erkenntnisse lest ihr im großen Vortest.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 15.10.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
Action-Adventure | Rockstar Games
Termin: Nicht bekannt
2. **BATTLEFIELD 4**
Ego-Shooter | Electronic Arts
Termin: 31. Oktober 2013
3. **WATCH DOGS**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: 2. Quartal 2014
4. **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: 21. November 2013
5. **X REBIRTH**
Weltraumsimulation | Deep Silver
Termin: 15. November 2013
6. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
Rollenspiel | CD Projekt
Termin: 2014
7. **CALL OF DUTY: GHOSTS**
Ego-Shooter | Activision
Termin: 5. November 2013
8. **STAR WARS: BATTLEFRONT**
Ego-Shooter | Electronic Arts
Termin: 2015
9. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
Online-Rollenspiel | Bethesda
Termin: 1. Quartal 2014
10. **STAR CITIZEN**
Weltraum-Action | Robert Space Industries
Termin: 2015

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ein spezielles Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet euch deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir euch hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lest ihr im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnete Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
+ Die neuen rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen *Sims*-Spielen.
+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
− Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
− Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
− Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0  100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem fetten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in *Die Sims: Mittelalter*. Ich bin überrascht, wie gut das *Sims*-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. *Sims*-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

Preisgeld in Höhe von 25.000 US-Dollar zu gewinnen!

Gespielt wird auf High-End-ROG-PCs

ROG-Hardware vor Ort ausprobieren

Live-Stream auf readmore.de

Weitere Infos: www.pcgh.de/northcon

REPUBLIC OF GAMERS ASUS ROG TOURNAMENT CHOICE OF CHAMPIONS

Das ASUS ROG Tournament erwartet euch im Dezember!

ASUS bietet mit der ROG-Serie besonders leistungsstarke Produkte, die speziell für die Anforderungen von ambitionierten Spielern optimiert sind. Da liegt es nahe, dass ASUS als Hauptsponsor auf dem größten E-Sport-Event Deutschlands, der Northcon, vertreten ist.

ASUS ROG Tournament

Ein absolutes Highlight ist das „ROG Tournament", an dem jeder teilnehmen und bis zu 25.000 US-Dollar gewinnen kann. Zudem ist es möglich, ROG-Hardware vor Ort im LAN-Party-Praxiseinsatz auszuprobieren. Northcon-Teilnehmer können zudem tolle ASUS-Produkte zum reduzierten Preis erwerben. Spannende Events auf der ASUS-Bühne runden das Programm ab. Zusätzlich könnt ihr euch als Vor-Ort-Reporter bewerben (siehe Extrakasten).

Coole Aktionen für Daheimgebliebene

Solltet ihr selbst nicht an der Northcon teilnehmen können, bieten wir euch zusammen mit ASUS trotzdem coole Aktionen rund um das E-Sport-Event: Per Live-Stream übertragen wir die wichtigsten Spiele und informieren euch über die Ergebnisse. Zudem gibt es eine umfassende Berichterstattung auf www.pcgh.de und www.pcgames.de mit Videos. Am besten gleich anmelden auf www.northcon.de oder das Mega-Event live verfolgen unter www.pcgh.de/northcon.

ALS VOR-ORT-REPORTER BEWERBEN!

Bewerbt euch jetzt unter www.pcgh.de/northcon als Vor-Ort-Reporter für die Northcon, trefft die großen eSport-Stars und testet nagelneue ASUS-ROG-Hardware. Die Kosten für Anreise und Hotel übernehmen natürlich wir für euch.

Northcon 2013

- 5. bis 8. Dezember
- 3.000 Teilnehmer
- Holstenhallen Neumünster
- ROG Tournament mit 25.000 US-Dollar Preisgeld
- Anmelden unter www.northcon.de



Auf diesen PCs wird gespielt!



AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Tom Clancy's The Division

Von: Felix Schütz

Ein offenes New York, beeindruckende Technik und ein beklemmend realistisches Setting – sieht so die Zukunft der Online-Rollenspiele aus?

AUF EINEN BLICK

- Spielt in der nahen Zukunft in einem größtenteils evakuierten New York
- Online-Rollenspiel mit offener Welt, die stets auf den Spieler und seine Gruppe zugeschnitten ist
- Realistisches *Tom Clancy*-Setting ohne Fantasy-Elemente
- Actionbetonte Kämpfe wie in typischen Deckungs-Shootern
- Keine festen Klassen, freie Charakterentwicklung über Talente, Ausrüstung und Waffen
- Ständige Online-Anbindung, Story ist aber auch solo spielbar.
- Per Tablet kann ein vierter Spieler mit einer Drohne unterstützen.
- Dynamisches PvP in offenen, frei zugänglichen Gebieten (Black Zones)
- Basiert auf Massive Entertainments selbst entwickelter Snowdrop-Engine
- Kommt für PC, PS4 und Xbox One

Deckung ist unverzichtbar in *The Division* – wer keinen Schutz sucht, segnet schnell das Zeitliche.

Taktisch: Einer unserer Mitspieler hat mehrere Gegner aus einer Polizeiwache herausgelockt. Mit einer Hechtrolle geht er hinter dem Auto in Deckung, während wir seine Verfolger unter Beschuss nehmen.

The Division wird komplett aus der Verfolgeransicht gespielt. Die präzisen Kämpfe laufen wie in einem aufwendigen Taktik-Shooter ab.

Es war die Überraschung der diesjährigen E3: Ohne Effekthascherei oder Explosionsgewitter sorgte *The Division* mit einer tollen Gameplay-Präsentation für Aufsehen. Das Spiel wurde für 60 Auszeichnungen nominiert, 31 davon durften die Entwickler mit nach Hause nehmen. Selbst Hideo Kojima, Schöpfer der *Metal Gear Solid*-Reihe, zeigte sich begeistert und stattete Massive Entertainment noch während der Messe einen Besuch ab. Ein solches Lob erhält man nicht alle Tage – doch *The Division* ist eben auch kein gewöhnliches Spiel, davon konnten wir uns selbst überzeugen: Als einzige deutschsprachige Redaktion durften wir Massive einen Tag lang besuchen, den Entwicklern über die Schulter schauen und von früh bis spät über das Spiel fachsimpeln.

Erschreckend und glaubhaft

The Division lässt sich kaum in eine Schublade pressen: Der Online-Titel geht nicht nur spielerisch neue Wege und ist kompromisslos auf Next-Gen-Technik gebürstet, sondern setzt vor allem auf ein realistisches Setting – für ein Rollenspiel alles andere als gewöhnlich. *The Division* basiert wie *Splinter Cell*, *Ghost Recon*, *Rainbow Six* oder *Endwar* auf der Tom-Clancy-Lizenz. Martin Hultberg, IP Developer und Head of Communication bei Massive, erklärt: „Es fing damit an, dass uns Ubisoft vor ein paar Jahren fragte, ob wir uns an einem Rollenspiel versuchen wollen, das im Clancy-Universum spielt. Nun ist das ja nicht unbedingt das, was dir gleich als Erstes in den Sinn kommt – ein realistisches, authentisches Setting, vermischt mit Rollenspiel-Mechaniken? Das ist eine echte Herausforderung!"

Der populäre US-Autor Tom Clancy ist erst kürzlich im Alter von 66 Jahren verstorben. Vielen Fans bleiben seine Thriller-Geschichten in Erinnerung, die meist vom US-Militär oder Geheimdiensten handeln und in der nahen Zukunft angesiedelt sind. *The Division* folgt einem ähnlichen Muster, allerdings mit einem interessanten Twist, wie Hultberg findet: „Bei Clancy geht's doch meistens darum, dass irgendein Geheimagent im letzten Moment verhindert, dass den USA etwas Schlimmes zustößt. Darum dachten wir uns: Was, wenn es diesmal nicht geklappt hat, das Unheil abzuwenden? Wie würde so ein Szenario aussehen?"

Mitten in der Krise

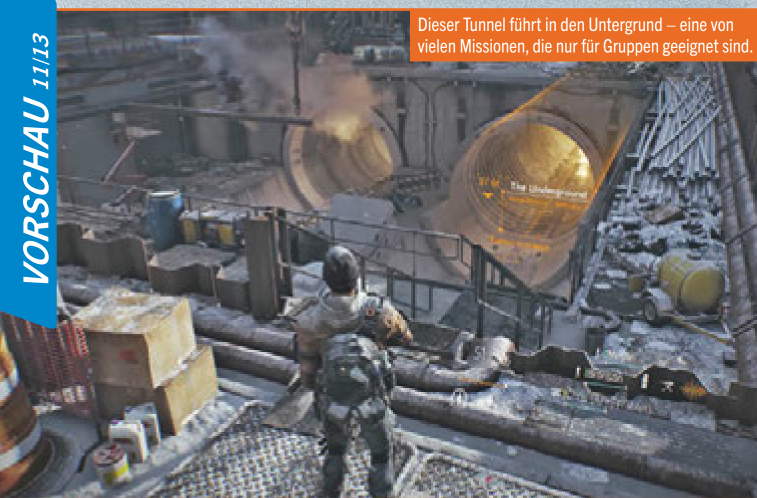
Die Story von *The Division* basiert auf der Simulation „Operation Dark Winter, die US-Wissenschaftler im Juni 2001 tatsächlich durchgeführt haben. Darin wurde erforscht, wie sich ein Angriff mit biologischen Waffen auf die USA auswirken könnte. Das erschreckende Ergebnis: Die Situation würde binnen weniger Tage außer Kontrolle geraten. Das Spiel greift die-



Per Leuchtrakete fordert die Gruppe eine Abholgelegenheit aus dem Einsatzgebiet an. In einer PvP-Zone werden dadurch jedoch auch feindliche Spieler angelockt.



Die Snowdrop-Engine erlaubt eine aufwendige, realistische Beleuchtung mit glaubhaften Tag- und Nachtwechseln.



Dieser Tunnel führt in den Untergrund – eine von vielen Missionen, die nur für Gruppen geeignet sind.



Neben Nahrung und Wasser findet man auch Materialien in der Spielwelt, mit denen sich neue Items und Mods herstellen lassen.

se Idee auf: Es ist in New York angesiedelt, vorrangig in Manhattan. Drei Wochen zuvor brach dort eine Epidemie aus, die Krankheit raffte einen großen Teil der Bevölkerung dahin. Zwar hat man New York eilig evakuiert und abgeriegelt, doch die Kontrolle über die Stadt war da bereits verloren. Deshalb beschloss die US-Regierung, die Division zu aktivieren – eine geheime Einheit von Agenten, deren Job es ist, die Ordnung wiederherzustellen, die Ausbreitung der Epidemie zu verhindern und ihrem Ursprung auf den Grund zu gehen. Martin Hultberg legt Wert darauf, dass es sich nicht um ein postapokalyptisches Szenario handelt, wie man es etwa aus *Crysis 3* kennt: „Die Krise ist nicht vorbei, sie ist in vollem Gange und es leben noch Menschen in New York – es gibt noch Hoffnung."

Alleine oder in der Gruppe

Die Entwickler zögern, ihr Werk ein „MMO" zu nennen, da viele Spieler damit Fantasy-Titel verbinden. Trotzdem ist *The Division* im Grunde ein Online-Rollenspiel, denn einen Offline-Modus gibt es nicht. Die Welt ist offen angelegt, Manhattan und weitere Teile von New York sind von Beginn an frei erkundbar. Dabei hat der Spieler stets die Wahl, ob er alleine oder in einem kleinen Team vorgehen will: In „Social Hubs", sicheren Stützpunkten, trifft man auf zig andere Spieler, mit denen man interagieren, handeln oder Gruppen bilden kann. Dazu kommt ein aufwendiges Matchmaking-System zum Einsatz. Anschließend geht's solo oder im Team hinaus in die offene Welt. Der Übergang zwischen Social Hub und Stadtgebiet soll fließend sein; die anderen Spieler werden einfach per Phasing-Verfahren ausgeblendet (kennt man etwa aus *World of Warcraft*), sobald man sich in die Straßen von New York begibt. Die Welt ist dann für den Spieler und seine Gruppe reserviert, das heißt: Zumindest in den PvE-Gebieten trifft man keine wildfremden Spieler an, jeder erlebt sein eigenes New York.

Offene Welt mit dynamischen Events

Zwar gibt es eine zentrale Story mit Hauptmissionen, Charakteren und allem Drum und Dran, doch der Spieler ist nicht gezwungen, der Geschichte zu folgen. Grundsätzlich kann er nämlich überall hin: Eine schicke, virtuelle Karte, die direkt in der Spielgrafik um die Figur eingeblendet wird, zeigt allerlei verlockende Orte in der Nähe. Dort warten Aufgaben und Events, die unter freiem Himmel stattfinden, aber auch in umkämpfte Gebäude oder in den Untergrund führen. Wo etwas los

ZU BESUCH BEI MASSIVE ENTERTAINMENT

Ende September reiste PC Games in die hübsche schwedische Küstenstadt Malmö, um dort einen ganzen Tag bei Ubisoft Massive zu verbringen. Dabei konnten wir das Studio in Ruhe besichtigen und dem Team über die Schulter schauen. Unter anderem bekamen wir so einen ausführlichen Einblick in die Snowdrop-Engine und plauderten natürlich ausgiebig mit den Entwicklern.

Massive Entertainment wurde 1997 gegründet. Drei Jahre später trat das Team erstmals mit den *Ground Control*-Strategiespielen in Erscheinung. Das schwedische Studio wurde 2002 von Vivendi aufgekauft und entwickelte danach das exzellente Strategiespiel *World in Conflict* (2007). Als Vivendi und Activision jedoch zu Activision Blizzard fusionierten, wurde Massive erneut zum Verkauf angeboten. Ubisoft reagierte sofort und übernahm das talentierte Studio im November 2008. In den Jahren darauf unterstützte Massive die Entwicklung von *Assassin's Creed Revelations* und *Far Cry 3*, steuerte Spielelemente und Programmierarbeit bei. Zu diesem Zeitpunkt war die Snowdrop-Engine bereits in Entwicklung, doch bis zur Enthüllung von *The Division* sollte es trotzdem bis zur E3 im Sommer 2013 dauern. Zunächst war das Spiel nur für PS4 und Xbox One angekündigt, im August 2013 bestätigte man aber auch eine PC-Version.

Massive Entertainment (auch Ubisoft Massive genannt) sitzt heute in einem modernen Bürogebäude mitten in der schwedischen Stadt Malmö. Die Belegschaft wurde im Laufe der Jahre stetig erweitert, heute arbeiten dort knapp 300 Leute aus verschiedensten Ländern. Der Großteil des Personals ist mit *The Division* beschäftigt, ein sehr kleiner Teil des Teams werkelt aber noch an einem Geheimprojekt. Aufgrund der vielen Nationalitäten wird in der Firma meistens Englisch gesprochen, das erleichtert auch den Austausch mit anderen Ubisoft-Studios, die gelegentlich zurate gezogen werden. Im Juni 2013 übernahm Massive den schwedischen Indie-Entwickler Southend Interactive (*ilomilo*, *Sacred Citadel*) mitsamt allen Mitarbeitern – dieses Team kümmert sich nun um die Umsetzung der Drohnen-App.



DAS SKILL-SYSTEM

Trotz der actionbetonten Kämpfe ist *The Division* kein Shooter, sondern ein Rollenspiel mit allem Drum und Dran.

Zu Spielbeginn wählt man keine feste Klasse in *The Division*. Stattdessen legt man nur Aussehen und Hintergrundgeschichte seines Helden fest; Letztere bestimmt, mit welcher Ausrüstung man startet.

Ganz klassisch: Für erledigte Aufgaben und besiegte Gegner verdient man Erfahrungspunkte und steigt so mit der Zeit im Level auf. So erhält man Upgrade-Punkte, mit denen sich verschiedenste Talente und Fähigkeiten freischalten lassen. Auf die Talente-Übersicht greift man mit einer schicken, futuristischen Armbanduhr zu (Bild rechts oben), die alle Optionen rund um das Handgelenk des Helden projiziert. Die Auswahl der Talente ist nicht eingeschränkt, jeder Held kann lernen, was er möchte. Außerdem kann man Skills nachträglich beliebig auswechseln, was gerade im Gruppenspiel praktisch ist.



Sämtliche Ingame-Menüs werden schick um die futuristische Armbanduhr des Helden projiziert.

ist, bestimmt das Spiel zum Teil dynamisch – nachdem man etwa eine Polizeistation erkundet hat, ist es möglich, dass sich dort mehrere Stunden später gefährliche Plünderer rumtreiben. Die Umgebungskarte zeigt dann deutlich: Hier gibt es ein Problem, das du lösen solltest. Ob der Spieler die Aufgabe übernimmt oder ignoriert, ist ihm überlassen. Auch die Stufe des Helden spielt dabei eine Rolle: Die Gegnerstärke wird nicht für den eigenen Level skaliert, das bedeutet, dass man auch in Zonen geraten kann, die noch zu hochstufig sind.

Fraktionen und Endgame

Eines der wichtigsten Spielziele ist es, die Kontrolle über New York wiederherzustellen und die Grundversorgung zu sichern. Beispielsweise werden sich manche Aufgaben darum drehen, das Stromnetz in bestimmten Gegenden zu reaktivieren. Weil der Spieler das aber natürlich nicht selbst erledigen soll (Löcher buddeln und Kabel verlegen stellt sich niemand bei Massive sonderlich spaßig vor), wird es dafür neutrale Fraktionen geben. Indem der Spieler für diese Parteien Aufträge erfüllt, verbessert er seinen Einfluss – und prägt so nachhaltig die Zukunft von New York. Wie genau sich die Entscheidungen des Spielers auswirken werden, will Massive noch nicht verraten, allerdings versprechen die Entwickler, dass sich Aussehen und Zustand der Stadt nach den Handlungen des Spielers richten werden. Ein Dialograd soll es übrigens nicht geben. Entscheidungen werden nicht im Gespräch, sondern auf andere Weise getroffen, die Massive aber – wie so vieles – noch für sich behalten will. Die alten Geheimniskrämer!

Und worauf läuft das alles hinaus? Hat die Story ein Ende? Gibt es einen Oberschurken oder einen Geheimbund, der es auf die USA abgesehen hat? Hultberg, dem sonst kaum ein Lächeln abzuringen ist, muss bei dieser Frage grinsen: „Na ja, das muss der Spieler schon selbst rausfinden", und ergänzt mit einem Zwinkern: „Es ist eben ein Mysterium." Das letzte Wort versetzt uns in Alarmbereitschaft: Es wird doch hoffentlich keine Mystery- oder Fantasy-Elemente geben? Der IP Developer schüttelt heftig den Kopf: „Nein, nein – wir machen ein *Tom Clancy*-Spiel, da muss alles authentisch sein. Keine Zombies, keine Aliens, keine Magie, versprochen."

Action wie im Taktik-Shooter

Während der Spieler Manhattan erforscht, stößt er unweigerlich auf Banditen und andere feindliche NPC-Fraktionen, die den Notstand zu ihrem Vorteil ausnutzen wollen. *The Division* ist ein Action-Rollenspiel, entsprechend oft lässt man also die Waffen sprechen. Sobald ein Feuergefecht entbrennt, müssen der Spieler und seine Mitstreiter eilig in Deckung hechten – wer sich achtlos als Ziel-





Ein Gegner ist hinter dem Polizeiwagen in Deckung gegangen. Mit einer ferngesteuerten Mine (die kleine Kugel vor der Spielfigur, Bild links) wird der Feind trotzdem gefahrlos ausgeschaltet.

TOM CLANCY


© David Burnett

Der US-Autor Tom Clancy ist für seine zahlreichen Politthriller bekannt, die oft von Geheimdiensten und dem US-Militär handeln. Seine stark proamerikanischen Werke gerieten zwar oft in die Kritik, verkauften sich aber blendend, einige wurden verfilmt (u. a. *Jagd auf Roter Oktober*, *Das Kartell*). 1996 gründete er Red Storm Entertainment, das den Taktik-Shooter *Tom Clancy's Rainbow Six* entwickelte. 2000 kaufte Ubisoft die Firma auf und erwarb dazu die Tom Clancy-Lizenz. Es folgten Dutzende Spiele unter seinem Namen, darunter *Splinter Cell*, *Ghost Recon*, *H.A.W.X.* und *Endwar*. Sein Einfluss auf die Titel ist unbekannt, vermutlich war er aber gar nicht an deren Entwicklung beteiligt, sein Name dient vorrangig als Werbe-Instrument. Clancy verstarb am 1. Oktober 2013 in Baltimore, Maryland im Alter von 66 Jahren.



Die schicke Übersichtskarte wird direkt in der Spielgrafik um den Helden eingeblendet.

scheibe präsentiert, nimmt zusätzlichen Schaden und segnet schnell das Zeitliche. Das Kampfsystem erinnert an Third-Person-Shooter, man blickt seinem Charakter stets über die Schulter, während er die Feinde aufs Korn nimmt. Dabei ist Taktik gefragt: Gegner nutzen dynamisch Deckungsmöglichkeiten in der Umgebung aus, versuchen den Spieler zu umrunden oder werfen Granaten, um ihn aus der Reserve zu locken. Game Director Ryan Barnard beschwört hierbei die Besonderheiten der PC-Fassung, die Massive erst im August angekündigt hat: Wer mit Maus und Tastatur spielt, erwartet zu Recht ein angepasstes Interface und eine Genauigkeit, wie man sie von guten Shootern gewohnt ist, ohne Auto-Aiming und dergleichen. Auch deshalb schließt Massive Cross-Plattform-Spiele zwischen PC und Konsolen aus – die PC-Fassung soll keine einfache Portierung werden, die Entwickler versprechen eine aufwendige Umsetzung.

Unterstützung aus der Luft

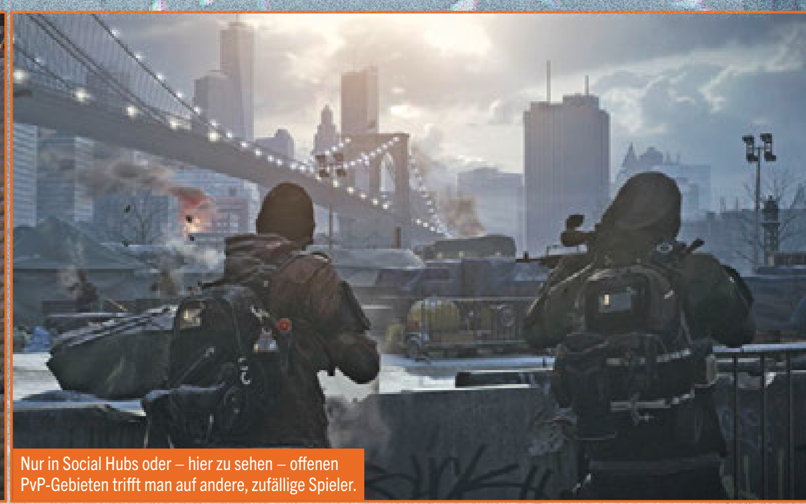
Um Teams zu bilden, kann man andere Spieler in Social Hubs ansprechen, das Matchmaking-System nutzen oder natürlich Kumpels aus seiner Freundesliste mobilisieren. In *The Division* gibt es aber noch eine weitere, besondere Möglichkeit des Gruppenspiels: Mit einer speziellen App kann man sich über iOS- oder Android-Geräte in die Partie eines Freundes einklinken. Der App-Spieler erscheint dann nicht als menschlicher Charakter, sondern als frei schwebende Drohne in der Spielwelt. So fliegend schaut er auf seine befreundeten Kollegen herab, wie sie sich ihren Weg durch New York bahnen, und unterstützt sie dabei mit Heilung und Buffs, schwächt die Rüstung von Gegnern oder beschießt die Ziele mit Raketen. Auch die Drohne lässt sich aufleveln, verbessern und umrüsten – und das ist bei Weitem nicht das einzige RPG-Element in *The Division*.

Freie Charakterentwicklung

Helden in *The Division* verdienen Erfahrungspunkte, steigen im Level auf, verbessern ihre Eigenschaften und erhalten mit der Zeit Talentpunkte, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Welche das sind, entscheidet der Spieler nach Lust und Laune – es gibt keine festen Klassen, jeder kann also lernen, was zum eigenen Stil passt. Wer offensiv vorgehen möchte, nutzt etwa die Fähigkeit „Seeker Mine“, bei der man eine kugelförmige Bombe auf den Gegner zurollen und im richtigen Moment detonieren lässt. Gruppenspieler, die eine unterstützende Rolle übernehmen wollen, lernen das Talent „Adrenaline Boost“, mit dem man die Lebens- und Ausdauerpunkte befreundeter Spieler regeneriert. Und wer sich als Aufklärer einbringen will, setzt die Fähigkeit „Pulse“ ein,



Fette Beute! Loot spielt eine wichtige Rolle in *The Division*. Massive achtet darauf, dass Waffen und Ausrüstung realistisch ausfallen und zum Clancy-Setting passen.


Nur in Social Hubs oder – hier zu sehen – offenen PvP-Gebieten trifft man auf andere, zufällige Spieler.

New York wurde evakuiert, doch vereinzelt trifft man noch auf NPCs, die sich auf den Straßen bewegen. Die Texteinblendung verrät: Auch diese armen Teufel sind mit dem tödlichen Virus infiziert.

Die Snowdrop-Engine beherrscht zig moderne Grafiktricks, um einen glaubwürdigen Look zu erzeugen – hier ist volumetrischer Dampf zu sehen, der realistisch von den Heckleuchten angestrahlt wird.

die Gegner in einem 60-Meter-Radius durch Wände hindurch sichtbar macht. Fair: Solche und viele weitere Talente darf man beliebig ein- und auswechseln, denn so können sich Spieler flott auf ihre Gruppe und die bevorstehende Aufgabe einstellen.

Glaubwürdige Ausrüstung

Beute, Items, Loot – für viele Spieler ein wichtiger Motivationsfaktor. Ähnlich sieht das auch Ryan Barnard, der schon an *Everquest 2* und *Warhammer Online* beteiligt war: „Ausrüstung spielt auch in *The Division* eine große Rolle.“ Natürlich müssen Kleidungsstücke und Waffen zum Clancy-Setting passen, allzu abgefahrene Knarren wie in *Borderlands* sind tabu. Trotzdem soll der Spieler regelmäßig mit neuer, stärkerer Ausrüstung belohnt werden – in der E3-Präsentation gibt's etwa eine Szene, in der ein Spieler ein Mk17 SR-Gewehr findet. 122-148 Schadenspunkte, Reichweite 870 Yards. Obendrein besitzt das Gewehr zwei Slots für Modifikationen – hier kann der Spieler verschiedene Upgrades einbauen, um die Waffen dem eigenen Stil anzupassen. Außerdem wird man Mods und Items über ein Crafting-System selbst herstellen können. Neue Waffen findet man übrigens nicht an jeder Straßenecke, sondern an möglichst glaubhaften Orten, etwa in Waffenläden oder im Lager eines Polizeireviers. Wer ein Fass am Wegesrand zerschlägt, sollte also nicht erwarten, darin eine nagelneue Shotgun zu finden.

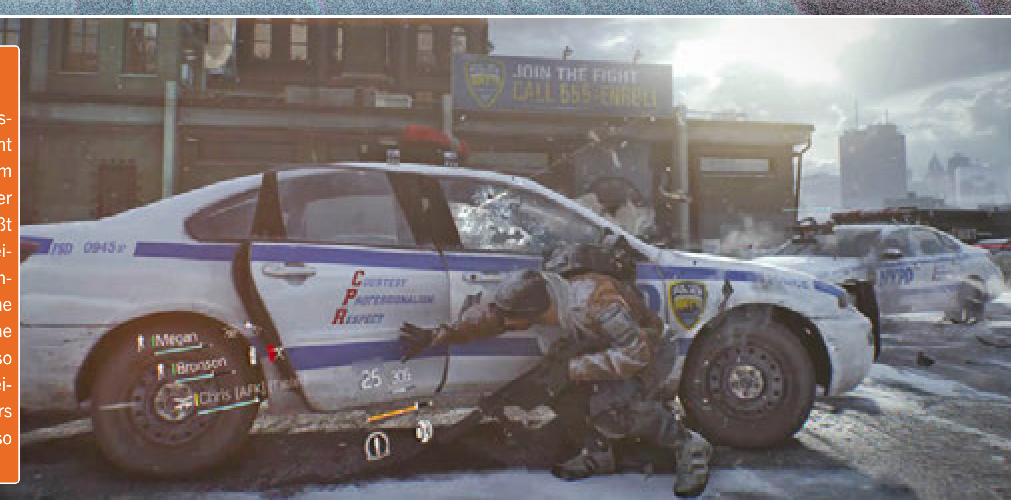
Dark Zones: Offene PvP-Gebiete

Wirft man einen genaueren Blick auf die Spielkarte von New York, erkennt man dort sogenannte Dark Zones – das sind umkämpfte Bereiche, in denen PvP-Regeln gelten. Und das läuft so ab: Der Spieler betritt eine Dark Zone, sei es aus eigenem Interesse oder aber weil ihn eine Aufgabe dorthin führt. Sobald er die Grenze in das Gebiet überschreitet, können ihm und seiner Gruppe dort andere Spieler begegnen. Nun besteht aber keine Pflicht, gegeneinander zu kämpfen: Spieler-gegen-Spieler-Gefechte sind lediglich eine Option. Wer sich nicht bekämpfen mag, ignoriert einander einfach und geht seinen eigenen Zielen nach. Das soll nicht nur für Nervenkitzel, sondern auch für ein authentisches Spielgefühl sorgen – darum wird es wahrscheinlich auch keine Arenen oder Deathmatch wie in *Call of Duty* geben. Spieler-gegen-Spieler-Gefechte sind vielmehr ein fester Teil der gesamten Spielerfahrung von *The Division*.

Neben dem PvP hat Massive schon große Pläne für das Endgame und künftige Erweiterungen – *The Division* soll ein Online-Service werden, der auf lange Sicht fesselt und über Jahre hinweg stetig ausgebaut wird. Wie die Endgame-Inhalte aussehen, verraten die Entwickler natürlich

LIEBE ZUM DETAIL

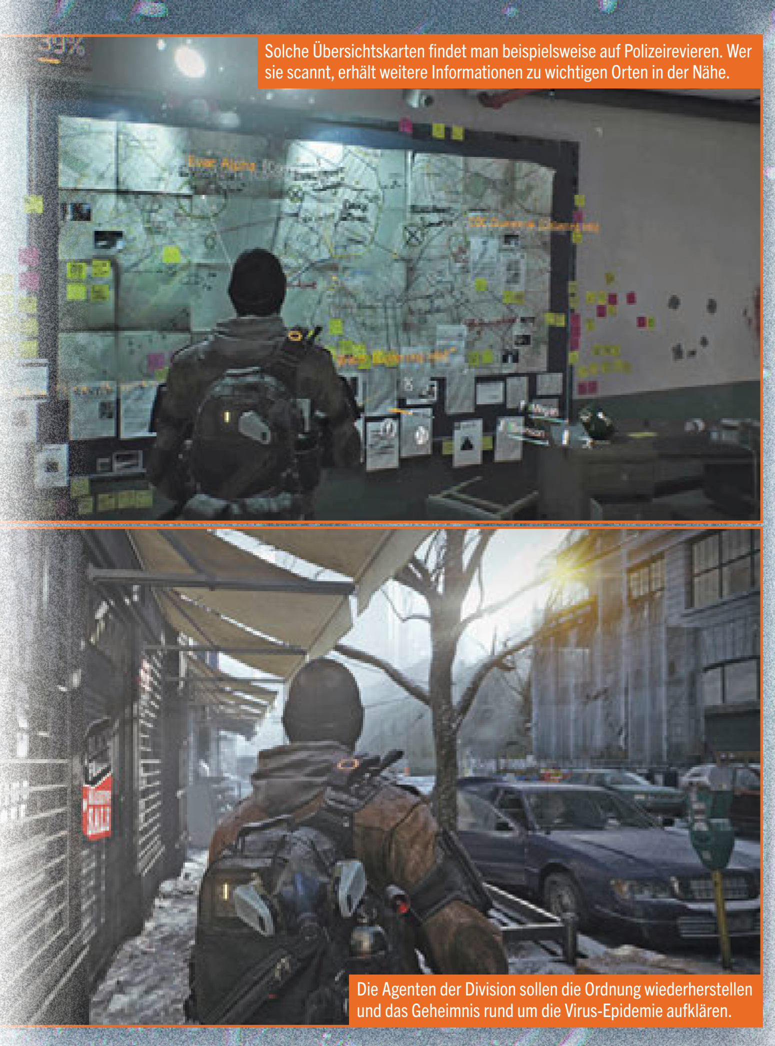
Bei der Gameplay-Präsentation auf der diesjährigen E3 ist vielen Spielern dieser Moment (rechts) aufgefallen: Der Held ist hinter einem Auto in Deckung gegangen, bewegt sich in der Hocke weiter nach links – wie beiläufig schließt er dabei die halb geöffnete Autotür. Dieses kleine, stimmige Detail (Massive nennt es „Environmental Animation“) hat ein Grafiker auf eigene Faust ins Spiel eingebaut. Die Snowdrop-Engine und die dazugehörigen Tools sind nämlich so ausgereift, dass sich solche Arbeiten auch weitestgehend ohne Hilfe eines Programmierers erledigen lassen. Das Ergebnis gefiel allen so gut, dass man es im Spiel belassen hat.



DROHNENSUPPORT PER TABLET

Für *The Division* entwickelt Massive auch eine App für Tablets und Smartphones (iOS und Android). Mit der können sich Spieler in laufende Partien von Freunden einklinken und das Team mit einer Drohne (siehe Bild oben) unterstützen. Als Drohne hilft man seinen Freunden mit Buffs und Heilung, kann aber auch Gegner schwächen oder ihnen mit Luftschlägen zusetzen. Es wird unterschiedliche, fliegende Drohnen zur Auswahl geben, die man außerdem rollenspieltypisch aufleveln und verbessern kann.

Als Drohne schaut man auf das Geschehen herab und hat so einen guten Überblick auf Freund und Feind. Die hübsche 3D-Grafik dürfte ein leistungsstarkes iOS- beziehungsweise Android-Gerät voraussetzen.



Solche Übersichtskarten findet man beispielsweise auf Polizeirevieren. Wer sie scannt, erhält weitere Informationen zu wichtigen Orten in der Nähe.

Die Agenten der Division sollen die Ordnung wiederherstellen und das Geheimnis rund um die Virus-Epidemie aufklären.

noch nicht, allerdings sollen sie schon eine ganze Weile in Arbeit sein.

Entwickeln muss Spaß machen!
Knapp 300 Leute werkeln an *The Division* – das ist zwar ein gewaltiges Team, doch im Vergleich zu anderen Ubisoft-Studios wirkt es immer noch winzig. Glücklicherweise begann Massive schon vor Jahren damit, eine eigene Engine namens Snowdrop zu entwickeln, mit der sich besonders effizient arbeiten lässt. Während unseres Besuchs präsentieren uns mehrere Grafiker und Programmierer die Technik mit stolzgeschwellter Brust. Kein Wunder: Was wir sahen, war beeindruckend – und zwar nicht nur, weil das Spiel brutal gut aussieht.

Das schönste Zitat des Tages lieferte Rodrigo Cortes, Art Director bei Massive. Bevor er uns mit seiner Snowdrop-Präsentation aus den Socken haut, erklärt er: „Zunächst mal muss es Spaß machen, wenn man Spiele entwickeln will. Der Arbeitsplatz muss Spaß machen. Wir denken, wenn man etwas mit Freude tut, dann wird das Ergebnis besser. Die Technik muss einfach zu bedienen sein. Wir haben viel Erfahrung mit anderen Engines, auch mit denen anderer Ubisoft-Studios. Aber da hat das Arbeiten nicht immer Spaß gemacht, da war's eher ein Werkzeug. Darum begannen wir die Entwicklung von Snowdrop mit diesen Gedanken: Die Engine muss flott sein, Spaß machen und es auch kleinen Teams ermöglichen, Triple-A-Spiele zu bauen."

Beeindruckende Snowdrop-Engine
Fast jeder bei Massive nutzt die gleichen Tools der Snowdrop-Engine, durch die sich theoretisch alle Bereiche des Spiels bearbeiten lassen. Schon früh wurde sehr viel Programmierarbeit in die Technik gesteckt, sodass sich nun viele Spielelemente leicht entwerfen und einpflegen lassen. Wer morgens eine Idee hat, kann sie binnen weniger Stunden umsetzen. Noch am gleichen Tag ist das neue Element dann bereits spielbar und kann im Haus getestet werden – in Echtzeit, auch im Multiplayer. So lässt sich schnell Feedback sammeln und massenhaft Zeit sparen.

Ein Beispiel: Ein Grafiker erstellt ein schickes 3D-Modell für ein Auto, das in den Straßen von New York stehen soll. Dieses würde dann üblicherweise von einem Programmierer bearbeitet und ins Spiel eingebunden. Das ist nun jedoch kaum noch nötig – der Grafiker selbst legt fest, welche Teile des Fahrzeugs beweglich sind, ob sich eine Tür öffnen oder

„Die Inhalte sind auf dich und deine Gruppe zugeschnitten."

PC Games: Eure Spielwelt ist völlig offen – gibt es da Gegner, die für mich anfangs noch zu hochstufig sind?
Barnard: „Yep, das ist der Plan. Wir wollen keine Inhalte wegsperren, nur weil du noch nicht die nötige Levelrange erreicht hast. Du kannst erkunden, was du willst, das ist ein wichtiges Merkmal des Spiels. Das heißt aber auch, dass du in Bereiche kommen wirst, die noch zu heftig für deinen Level oder deine Ausrüstung sind. Aber das unterstreicht ja auch den Multiplayer-Aspekt: *The Division* ist von Grund auf so designt, dass es sich am besten mit anderen Leuten spielt. Und eine Möglichkeit, das zu fördern, ist, knackigeren Content zu bauen, den man am ehesten gemeinsam schafft. Dafür gibt's dann natürlich auch bessere Belohnungen, mehr Erfahrungspunkte, mehr Währung und so weiter."


Ryan Barnard ist Game Director bei Ubisoft Massive.

PC Games: Und Solo-Spieler gucken in die Röhre?
Barnard: „Du kannst *The Division* von Anfang bis Ende durchspielen, ohne auch nur einmal mit anderen Spielern gesprochen oder interagiert zu haben. Du kannst solo spielen, die Story erleben und eine tolle Zeit haben. Aber wir hoffen, dass die Spieler dabei erkennen, dass Multiplayer eben eine noch bessere Erfahrung ist."
PC Games: Kann ich überall anderen Spielern begegnen?
Barnard: „Es ist ein reines Online-Spiel, du bist immer verbunden. Aber du musst in keine Spieler-Gruppe gehen, wenn du keine Lust drauf hast. Die offene Welt ist, sagen wir mal ‚phased', also für dich oder deine Gruppe instanziert. Die einzigen Gebiete, in denen du andere Spieler triffst, sind die Dark Zones für PvP. Und natürlich die Social Hubs, wo sich zig andere Spieler aufhalten."
PC Games: Welche Rolle spielen die verschiedenen NPC-Fraktionen in New York?
Barnard: „Die Fraktionen und Leute, denen du im Spiel begegnest, während du dieses ganze Mysterium aufdeckst, das alles macht den Kern von *The Division* aus. Wir sind ein fraktionsgetriebenes Spiel, könnte man sagen. Das Ganze muss natürlich in der Realität verankert sein – wir haben uns gut überlegt, welche Gruppierung in welchem Teil der Stadt entstehen könnte. Wer wärst du in dieser Gesellschaft, drei Wochen nach dem Kollaps? Ohne zu sehr ins Detail gehen zu wollen: In *The Division* wird es auch darum gehen, wer welche Teile der Stadt kontrolliert, das ist ein wichtiger Teil der Story."

PC Games: Und wie wirkt es sich aus, wenn ich mich mit einer Seite gutstelle? Wie kann ich die Zukunft von New York in einem Online-Spiel beeinflussen?
Barnard: „Du wirst auf jeden Fall die Auswirkungen deiner Handlungen sehen. Aber eben nur du. Du bekommst deine Version von New York, die sich verändert, während du die Inhalte spielst und dabei Entscheidungen triffst. Sobald du aber mit anderen Spielern ein Team bildest, gilt einfach der Welt-Zustand des Gruppenleiters. Die anderen Spieler betreten dann quasi seine Realität, seine Version von New York. Unsere Inhalte sind immer auf dich und deine Gruppe zugeschnitten, es ist in dem Sinne also keine persistente Online-Welt."
PC Games: Und was kommt nach dem Durchspielen?
Barnard: „Sagen wir einfach, dass wir früh damit begonnen haben, uns mit dem Endgame zu beschäftigen. Wir nennen es zwar nicht ein MMO, aber es ist online, es ist ein Rollenspiel. Wir wollen manche Dinge einfach etwas anders machen, und das gilt auch fürs Endgame. Der Spieler soll seinen Helden auch auf dem Maximallevel weiterentwickeln und verbessern können. Wenn möglich, ohne diese genretypischen Probleme wie beispielsweise Mudfluation (die Inflation virtueller Währungen in MMORPGs, Anm. d. Red) Ich habe schon an Spielen gearbeitet, wo das am Ende etwas schiefging. Sobald die Spieler dann den Content durchhatten, waren sie schon wieder weg. Natürlich soll das in *The Division* nicht passieren, darum haben wir schon einen Langzeitplan."

schließen kann, ob Teile zerstört sind oder nicht und wie viel Lack bereits von Rost zerfressen wurde. Viel Arbeit, die sich aber auszahlt: Sobald alle Eigenschaften definiert sind, wird das interaktive Modell des Autos abgespeichert und liegt dann für alle Entwickler im Haus vor. Diese können wiederum jegliche Eigenschaften des Objektes über Schieberegler manipulieren, das ist ähnlich intuitiv wie der Charaktereditor in *Skyrim*. So lassen sich in Windeseile zig Autos in unterschiedlichsten Zuständen, Farben und Formen in den Straßen von New York verteilen. Selbst die riesigen, realistischen Hochhäuser entstehen über ein ähnliches Interface! Man muss in Aktion erleben, wie ein Leveldesigner mit wenigen Mausklicks eine Straße zurechtbastelt, Häuserfassaden durchschaltet und Objekte so flink in dem Level platziert, als sei es ein Lego-Baukasten. Und alles ist sofort spielbar: Wer mag, greift direkt zum Gamepad und läuft in Echtzeit durch die frisch gebaute Umgebung.

Snowdrop ist aber nicht nur effizient, sondern beherrscht auch so ziemlich alles, was die moderne Grafiktrickkiste hergibt: realistische Beleuchtung, scharfe Texturen, glaubwürdige Größenverhältnisse, eine riesige Spielumgebung mit hoher Weitsicht, detaillierte Charakteranimationen, komplexe Partikelsysteme für Rauch, Feuer, Nebel und vieles mehr – die Liste ist lang. Vor allem das Zerstörungssystem beeindruckt: Massive demonstriert uns, wie Kugeln durch verschiedene Objekte schlagen – Autofenster zerbrechen beispielsweise in winzige Scherben, Seitenspiegel zerbersten, Reifen platzen. Sogar die Dicke eines Materials wird einberechnet: Feuert man etwa auf ein Stück dünnes Blech, schlagen die Kugeln durch, das Metall wird dann an den Einschusslöchern realistisch nach außen gebogen. Schießt man hingegen auf eine dicke Metallplatte, prallen die Kugeln ab und dellen das Material auf der Rückseite sichtbar ein. Es sind solche Details, die erst auf den zweiten Blick auffallen – doch sobald man sie wahrnimmt, besteht kein Zweifel mehr daran, dass *The Division* auch optisch zum Spannendsten zählt, was das kommende Next-Gen-Jahr zu bieten hat. ❑


Der Detailgrad ist enorm: Selbst Schnee-Partikel sammeln sich langsam auf der Kleidung des Helden an und schmelzen wieder, wenn er einen Innenraum betritt.

„Bomben-Technik und mutige Ideen – das Spiel könnte riesig werden."

Felix Schütz



Es kommt nur selten vor, dass mich eine technische Präsentation wirklich beeindruckt. Und ich glaube, sobald ihr selbst seht, was Massive alles mit der Snowdrop-Engine anstellen kann, wird's euch ähnlich gehen. Lässt man die Hammer-Technik aber mal außer Acht, bleibt ein atmosphärisches Online-Action-Rollenspiel, das zwar auf dem Papier hervorragend wirkt, aber noch viele Antworten schuldig bleibt: Fraktionen, Entscheidungen, offenes PvP – klingt alles schön und gut, doch wo Potenzial steckt, da lauern eben auch Risiken. Habe ich deshalb Angst, dass *The Division* ein schlechtes Spiel wird? Nein, ganz im Gegenteil. Aber ob's auch wirklich so brillant wird, wie es ausschaut, das bleibt abzuwarten.

GENRE: Online-Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Massive Entertainment
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Thief

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Nutzt ihr im Kampf eure Fokus-Energie, könnt ihr einzelne Wachen problemlos außer Gefecht setzen.

Von: Sebastian Stange

Square Enix erfindet den Schleich-Klassiker neu: Als Meisterdieb Garrett erleichtert ihr die Oberschicht einer düsteren Steampunk-Welt um ihre Habseligkeiten.

Ein schöner Anblick ist Garrett nicht, dessen diebische Geschicke ihr in *Thief* lenkt. Sein Gesicht trägt schiefe Züge, die enge Kappe und die eigenwillige Lederkluft lassen ihn wie eine Mischung aus Ninja und Hofnarr wirken. Doch Schönheit ist in Garrets Welt ohnehin recht rar gesät. Der Meisterdieb erkennt sie selbst kaum wieder. Er erlebte eine goldene Ära voller Reichtum und voller Möglichkeiten, doch eines Tages ließ er sich von seinem alten Freund Basso zu einem ganz großen Bruch überreden. Er sollte den Goldschatz von Baron Northcrest aus dessen Anwesen stehlen. Dabei verschwieg Basso allerdings, dass Garretts ehemalige Schülerin Erin mit von der Partie sein sollte. Ursprünglich wollte er nie wieder mit ihr arbeiten, da sie kein Problem mit tödlicher Gewalt hat – Garrett schon. Doch notgedrungen macht er mit dem Auftrag weiter, verliert aber die Geduld, als Erin eine arglose Wache umbringt. Er nimmt ihr die Mordwaffe ab, ein Klauen-Werkzeug – prima zum Meucheln und Klettern geeignet. Er will sich gerade aus dem Staub machen, als plötzlich die Hölle losbricht. Die Erde bebt, das Gebäude stürzt ein. Erin, ohne ihre Klaue aufgeschmissen, stürzt in den Tod. Dann gehen bei Garrett die Lichter aus. Als er wieder zu sich kommt, ist ein Jahr vergangen und seine Heimat hat sich verändert. Der Baron und seine Wache herrschen erbarmungslos über die Bevölkerung, treiben ohne Rücksicht auf Verluste Industrialisierung und Fortschritt voran. Die Reichen frönen grenzenloser Dekadenz, die Armen leiden an Hunger, eine mysteriöse Seuche sorgt für Angst und Widerstand gärt in den Reihen der Glücklosen. Eine Rebellengruppe formiert sich um den charismatischen Orion. Garrett will mit all dem nichts zu tun haben, wird aber im Verlauf der Story mitten in die Sache hineingezogen.

Schleichen, Lauern und Stehlen

Es ist eine neue Welt und ein neuer Garrett, den die Entwickler von Eidos Montreal für *Thief* entwerfen. Das Schleich-Abenteuer soll aber eben-



An der hübschen Grafik stören uns derzeit nur die übertriebenen Effekte, wenn Garrett verborgen ist.



Im Glockenturm bewahrt Garrett eine Sammlung der besten Beutestücke aus seinen Raubzügen auf.



Diese Konzept-Zeichnungen zeigen den Glockenturm, der Garrett als Versteck dient.

PREMIUM-KLANG MIT AMD-GPU

Schon die alten *Thief*-Spiele nutzten damals moderne Audio-Techniken. Auch das neue Spiel verspricht dank AMD TrueAudio akustische Innovationen

Nachdem in den letzten Windows-Versionen keine Hardware-Berechnung von Audio-Effekten mehr möglich war, wird es mit Windows 8 endlich wieder Unterstützung für Hardware-Audiosysteme geben. Vor vielen Jahren waren einst Creative-Labs-Soundkarten mit ihren EAX-Funktion in Mode. Ausgerechnet *Thief: The Dark Project* von 1998 war damals ein Paradebeispiel für die Technik. EAX sorgte für coole Hall-Effekte in großen Räumen und modulierte Geräusche sogar entsprechend verschiedener Umgebungs-Materialien. Viele Jahre spielte Hardware-Sound nun keine Rolle mehr. Jetzt ist es ausgerechnet CPU- und GPU-Hersteller AMD, der einen neuen Vorstoß wagt. Die jüngst angekündigten Grafikkarten R7 260X sowie R9 290/290X besitzen spezielle Recheneinheiten für Soundeffekte. Ähnlich wie Pixelshader flexibel für allerlei Grafikeffekte eingesetzt werden, kann AMDs „TrueAudio" getaufte Audio-Einheit für realistische Hall- oder präzise Surround-Effekte mit nur zwei Lautsprechern genutzt werden, ohne die CPU zu belasten. Und wieder einmal wird *Thief* zum Aushängeschild einer neuen Sound-Technologie werden. Es wird im Februar 2014 das erste verfügbare Spiel mit TrueAudio-Support sein. Unsere Lauscher sind jetzt schon gespannt!



Welche hörbaren Vorteile AMDs TrueAudio-Technologie bringt, wissen wir noch nicht. Bislang wurden uns lediglich einige, durchaus beeindruckende, Democlips vorgeführt.

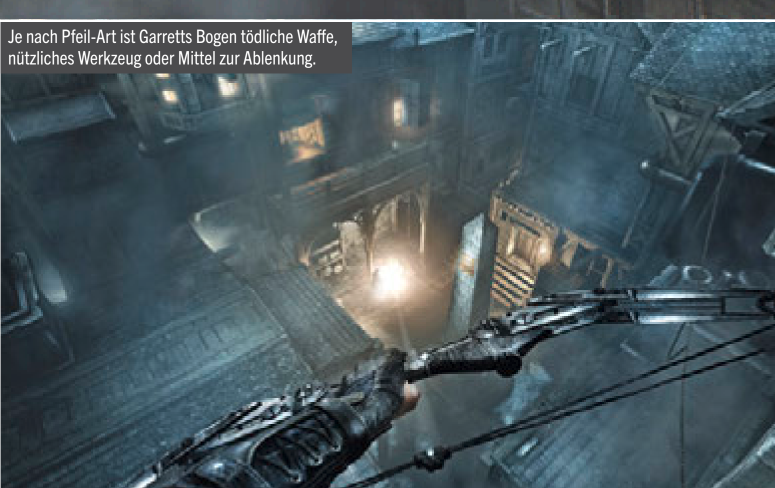
so auf bekannten Pfaden wandeln: Erneut geht es zentral um das Schleichen, das Kauern in dunklen Ecken, das Lauern und Lauschen. Wie in der alten *Thief*-Reihe meidet ihr das Licht, um unerkannt zu bleiben. Im Schatten kommt ihr ahnungslosen Passanten und Wachen so nahe, dass ihr ihnen mühelos den Geldbeutel abluchsen oder sie mit dem Knüppel bewusstlos schlagen könnt. Garrett ist allerdings kein Mörder, er betrachtet Gewalt stets nur als letzten Ausweg. Viel lieber ist ihm, wenn sein Handeln komplett unbemerkt bleibt. Darum befinden sich in seinem Arsenal viele Hilfsmittel zum Umgehen oder Ablenken von Wachen: Der Seilpfeil eröffnet neue Kletter-Routen, der Wasserpfeil löscht Fackeln und billige, stumpfe Pfeile eignen sich prima, um Patrouillen von ihren Routen abzulenken. Für Aufregung unter Fans der Klassik-Spiele sorgte bereits vorab das neue Fokus-Feature: Die Spezialenergie könnt ihr auf verschiedenste Weise einsetzen – etwa, um im direkten Kampf eine Zeitlupe zu aktivieren und verwundbare Punkte eurer Gegner anzuzeigen. Dann reicht ein Mausklick, um euer Gegenüber zu überwältigen. „Skandal! Das geht ja gar nicht!" empörten sich all jene, die von derlei Spielhilfen in einen *Thief* nichts wissen wollen. Doch wir können Entwarnung geben: Der Fokus hat viele weitere Funktionen, ist optional und in hohen Schwierigkeitsgraden gleich gar nicht verfügbar.

Volle Konzentration

Beim Schleichen durch einen der frei begehbaren Stadtteile, was zwischen den Story-Missionen jederzeit möglich ist, nutzen wir die Fokus-Energie, um auf einen Blick wichtige Ziele auszumachen: Kletter-Möglichkeiten, potenzielles Diebesgut, verschlossene Durchgänge oder verborgene Schalter. Gleichzeitig hilft uns die Fokus-Energie beim Knacken von Schlössern. Anstatt blind, nur einer kleinen Bildschirmanzeige oder der Controller-Vibration folgend, nach der richtigen Position für die Schließstifte zu suchen, sehen wir beim Fokus-Einsatz eine hilfreiche Innenansicht des Schlosses. Und einmal in eine fremde Wohnung eingestiegen, erkennen wir mittels Fokus auf einen Blick, wo sich Wertgegenstände und Fallen befinden. Diese Fokus-Energie ist übrigens nur begrenzt verfügbar. Am ehesten lässt sie sich mit dem Instinkt-Feature in *Hitman: Absolution* vergleichen. Fokus ist eine praktische Spielhilfe, die aber nie eine zu große Rolle spielt und auch getrost ignoriert werden kann.



Licht ist euer Feind! Darum sind Wachen mit Laternen richtig gefährliche Widersacher.



Je nach Pfeil-Art ist Garretts Bogen tödliche Waffe, nützliches Werkzeug oder Mittel zur Ablenkung.

INTERVIEW MIT JOE KHOURY

„Es wird keine Zombies geben!“

PC Games: Wie kommt Garrett eigentlich zu seinem neuen, ungewöhnlichen Look?
Khoury: „Wir fragten uns, wie so jemand aussehen würde, der gern alleine ist, der gern unbemerkt bleibt – und das in einer Stadt voller Armut und Korruption. Die Überlegung, wie dort jemand unauffällig bleibt, führte zu Garrets Design. Er ist obendrein ein komplexer Charakter. Jedes Detail an ihm – seine Kleidung, sein Aussehen oder seine Art, sich zu bewegen – soll dem Spieler klar machen, was Garrett für ein Typ ist und wie er dazu wurde.“


Joe Khoury arbeitet bei Eidos Montreal als einer der Producer von *Thief*

PC Games: Geht das Spiel wieder in die Fantasy- oder Horror-Richtung?
Khoury: „Das Spiel schlägt schon einige leicht übernatürliche Töne an, aber Zombies wird es beispielsweise keine geben.“

PC Games: Prima, denn die Zombies und ähnliche Spukgestalten waren damals eine blöde Idee!
Khoury: „Oh wirklich? Denn einige Spieler liebten damals die Zombies. Und sie wünschten sich von uns, dass wir diesen übernatürlichen Aspekt des Spiels noch weiter ausbauen. Und das ist halt so eine Sache: Wenn man einen Spieler der alten *Thief*-Titel fragt, an welche Spielelemente er sich erinnert und was er am Spiel besonders mochte, dann wird seine Antwort immer einzigartig sein. Wir bauen in unserem Spiel also eine leicht übernatürliche Grundstimmung auf. Ich würde nicht sagen, dass sie derart ausgeprägt ist wie in den alten Spielen. Sie muss zur Erzählung passen. Sie muss gut erklärt werden, Garrets Rolle in ihrem Zusammenhang muss nachvollziehbar sein. Das können wir mit unserer Story prima verdeutlichen, ohne dass wir Zombies ins Spiel bringen. Die sind woanders besser aufgehoben.“

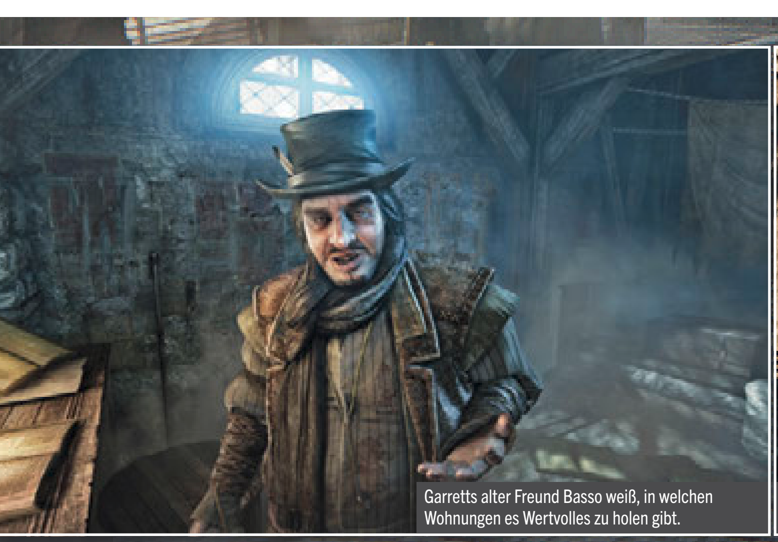
PC Games: Wir spielten die Hub-Welt, so wie man sie zu Beginn von *Thief* direkt nach dem Prolog erlebt. Wird sie sich später verändern?
Khoury: „Definitiv! Denn die Handlung wird sich im Spielverlauf spürbar entwickeln und bestimmte Richtungen einschlagen. Das wird sich in der Spielwelt widerspiegeln. Es werden verschiedene Charaktere in den Hub-Bereichen auftauchen, andere Sorten Wachen durch die Straßen patrouillieren oder gewisse Elemente plötzlich ganz anders aussehen.“

PC Games: Wie genau ticken eigentlich die Wachen? Wie gehen sie vor, wenn man sie alarmiert?
Khoury: „Garrett ist zu jeder Zeit jemand, nach dem gefahndet wird. Wenn er zu offensichtlich agiert, werden die Wachen auf ihn aufmerksam und können auch in Zweier-Gruppen zusammenarbeiten, um einen Level-Bereich zu untersuchen. Das kann man nutzen, um sie etwa irgendwohin zu locken. Nach diesem Verdachts-Zustand kommt der Alarm-Zustand der Wachen. Dann versuchen sie aktiv, Garrett aufzuspüren. Sie tun sich dann auch in Gruppen zusammen, umstellen mögliche Fluchtwege und versuchen, ihm den Weg abzuschneiden.“

PC Games: In den alten Spielen liebten wir diese intimen Momente. Man drückt sich atemlos in einen Schatten, während eine Wache – in Selbstgespräche vertieft – ahnungslos an einem vorbei stapft. In der Demo konnten wir solche Momente aber nicht finden.
Khoury: „Oh keine Sorge, die gibt es immer noch. Und mit unserer weiterentwickelten KI sind noch viel mehr Spannungs-Momente möglich. Stellt euch vor, ihr seid irgendwo in ein Haus eingestiegen, habt euch durch die Etagen geschlichen und fühlt euch sicher. Doch einer Wache in einem anderen Stockwerk fällt eine Veränderung auf. Sie wird misstrauisch und beginnt, das Haus zu untersuchen. Plötzlich werdet ihr also mit einem Widersacher konfrontiert, den ihr eigentlich längst hinter euch gelassen habt.“

Dann wird das Spiel aber auch gleich ein gutes Stück schwieriger.

Mit vollem Körpereinsatz im Spiel
Beim Probespiel im Hub-Bereich konnten wir viele neue Spieleindrücke sammeln. Wir staunten etwa, wie handfest Garrett mit seiner Umgebung interagiert. Denn obwohl wir ihn aus der Ego-Perspektive steuern, ist sein Körper komplett ausmodelliert und stets im Bild zu sehen. So fasst Garrett Wände und Kisten an, hinter denen er auf Wachen lugt. Er fährt mit den Fingern an Bilderrahmen entlang, um versteckte Schalter zu finden. Jeden Gegenstand, den ihr im Spiel aufsammelt, ergreift Garrett tatsächlich mit seinen Händen. Seine Langfinger dienen auch als Bildschirmhinweis. Denn sobald Garrett in die Hocke geht, hebt er seine Hände sichtbar ins Bild, sodass ihr stets wisst, ob ihr im Kriechgang unterwegs seid oder nicht. Das Schleichen, Ausweichen und Fliehen spielt eine zentrale Rolle im Spiel. Auch wenn es in manchen Trailern und Spielszenen anders wirkt, ist Garrett nicht derart behände unterwegs wie die Free-Running-Spezialistin Faith in *Mirror's Edge*. Zwar kann er recht gut klettern, doch er stößt in der Hub-Welt auf viele unüberwindbare Hindernisse. Viele kann er nur über Umwege oder durch den Einsatz von Gadgets überwinden, manchmal muss zunächst ein Mechanismus sabotiert werden. Die Levels sind weniger Kletterspielplatz als vielmehr ein Kletter-Puzzle. Bis wir uns routiniert in der Umgebung bewegten, benötigten wir einige Eingewöhnungszeit – auch weil es nun keine Sprung-Taste mehr gibt, sondern wir ähnlich wie in der *Assassin's Creed*-Reihe eine Kletter-Taste gedrückt halten, um Hindernisse zu erklimmen oder uns von Balken fallen zu lassen. Erst nach einer Weile lernten wir, die Umgebungen richtig zu lesen: „Hier geht es lang, dort erst später und da auf gar keinen Fall.“ Als höchst willkommen entpuppte sich dabei Garrets Fähigkeit, per Knopfdruck einen kurzen Satz am Boden entlangzuhuschen. Das ist nicht nur ein äußerst cooler, zu Garrett passender Move, er ist auch ideal geeignet, um nichts ahnende Wachen zu umkreisen.


Garretts alter Freund Basso weiß, in welchen Wohnungen es Wertvolles zu holen gibt.


Auf Höhe der Dächer seid ihr vor Blicken sicher und könnt von dort aus einsame Wachen überrumpeln.

Die Entwickler verpassten Meisterdieb Garrett einen sehr eigenwilligen, Ninja-artigen Look.

Reichlich simple Nebenaufträge

Während die Spielwelt durchaus stimmungsvoll gestaltet ist, mit vielen Details und massig Dialogen zwischen Wachen, Bürgern und aus Wohnungen dringend, so vermissten wir dort komplexe Aufgaben. Denn alle Nebenziele und Sammelobjekte, die wir während unseres Probespiels abklapperten, entpuppten sich als recht simpel: Gelange an dieses Fenster, raube jene Wohnung aus, deaktiviere einen Mechanismus. Das war recht schnell erledigt und stellte uns nie vor allzu große Herausforderungen. Zu gern hätten wir eine Wohnung ausgeraubt, in der sich gerade Personen aufhalten. Zu gern hätten wir uns ein Katz-und-Maus-Spiel mit mehreren Wachen geliefert, zu gern die atemlose Spannung erlebt, beinahe erwischt zu werden. Das war leider nicht drin. Allerdings konnten wir die Stadtwachen in der Straße bestehlen, ablenken oder gar ausschalten. Die Möglichkeiten für kreative Manöver sind da, das Angebot an Gadgets ist reichhaltig und die Tatsache, dass Fokus-Energie sowie Lebenskraft begrenzt sind und nicht automatisch aufgeladen werden, verspricht viel Spannung. Doch der uns gezeigte Abschnitt bewies lediglich, dass zwischen den Missionen diverse, eher seichte Ablenkungen lauern.

Alle wichtigen Bausteine sind da!

Dass die Story-Abschnitte deutlich komplexer und fordernder als die Neben-Missionen verlaufen, damit rechnen wir fest. Nicht umsonst entwickelte das Team in Montreal eine ausgefuchste KI für die Wachen. Die erkennen sogar, wenn ihr bei eurem Beutezug einen Raum nicht so hinterlasst, wie ihr in vorgefunden habt. Lasst ihr etwa Schubladen offen, werden Wachen misstrauisch und beginnen, abseits ihrer üblichen Route nach ungebetenen Gästen zu suchen. Genau solche Situationen wollen wir im neuen *Thief* erleben. Dass der Titel das Zeug dazu hat, dessen sind wir uns sicher. Denn das Schleichen spielt eine zentrale Rolle und die Spielwelt kommt herrlich düster und stimmungsvoll daher. Das neue *Thief* hat alle Chancen, das geniale Spielgefühl der Vorgänger erneut heraufzubeschwören. Nun liegt es an Eidos Montreal, all diese Chancen zu verwandeln. ❑



In den dunklen Ecken wirkt die Welt von *Thief* fast monochrom. Es gibt aber durchaus Farbe im Spiel!

„Es spielte sich anders, als ich dachte. Und das ist ziemlich spannend!“



Sebastian Stange

Ich konnte erstmals den neuen Garrett selbst spielen und erlebte dabei ein Spielgefühl, das sich deutlich von meinen Erwartungen unterschied. Von den ersten Trailern und Spielszenen her schloss ich darauf, dass das neue *Thief* weitaus rasanter und geradliniger ist als seine Vorgänger. Doch ich irrte! Nach wie vor sind Beobachtungsgabe und das Gespür für die Interaktion mit der Umgebung gefragt. Nach wie vor sind Schatten Garretts stärkste Verbündete und nach wie vor ist der Meisterdieb keine Kampfmaschine – Fokus-Kräfte hin oder her. Was ich spielte, mag mich nicht völlig aus den Socken gehauen haben, dennoch stimmt es mich positiv. Denn das neue *Thief* biedert sich nicht bei der *Call of Duty*-Zielgruppe an, sondern bleibt eigenwillig und nischig.

GENRE: Action
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: Eidos Montreal
TERMIN: 28. Februar 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Dark Souls 2

Die Gegner sollen in *Dark Souls 2* cleverer als im Vorgänger vorgehen. Wenn man sich zum Beispiel versucht zu heilen, greifen agile Gegner an, um das zu verhindern. Fies!

Von: Viktor Eippert

Im Rahmen der Tokyo Game Show konnten wir *Dark Souls 2* erneut anspielen und erstmals die Mehrspieler-Neuerungen ausprobieren.

Mit seinem ambivalenten Spielprinzip aus knallharter Herausforderung, der motivierende Spielerbelohnung und -freiheit gegenübersteht, hat sich *Dark Souls* in den letzten zwei Jahren sehr viel Aufmerksamkeit erkämpft. Und als dann auch fantastische Verkaufszahlen von inzwischen über einer Million Exemplaren folgten, war klar: From Softwares düsteres Fantasy-Rollenspiel ist inzwischen weit mehr als ein Nischenphänomen. Klar, dass die Macher mit *Dark Souls 2* die Zielgruppe nochmals erweitern möchten. Allerdings nicht auf Kosten jenes knüppelharten Anspruchs, durch den *Dark Souls* seinen Ruf überhaupt erst erlangte! Das bestätigte auch unser Besuch bei Namco Bandai in Japan, wo wir im Rahmen der Tokyo Game Show erneut Hand an *Dark Souls 2* legen konnten. Und dabei wieder einmal ein Wechselbad aus Frust und Erfolgsgefühl verspürten sowie unzählige Bildschirmtode erlebten.

Untote haben's nicht leicht

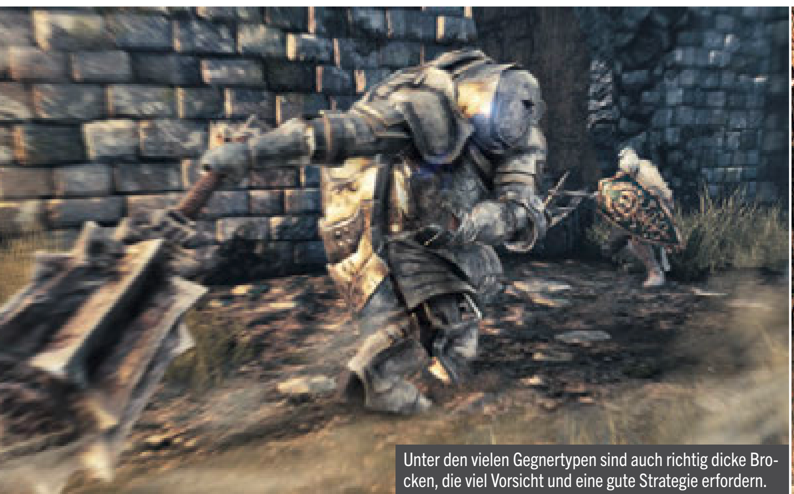
Die angenehme Gewissheit, dass *Dark Souls 2* spielerisch genau da ansetzt, wo der Vorgänger schon spitze war, blieb aber nicht unser einziger Erkenntnisgewinn. Denn mit der gespielten Demo konnten wir erstmals die Netzwerkfunktionen von *Dark Souls 2* erproben. Und hier haben sich die Entwickler ein paar neue Gemeinheiten einfallen lassen. Der Unterschied zwischen dem Dasein als Untoter und Mensch ist in *Dark Souls 2* beispielsweise stärker ausgeprägt. Da man im Vorgänger als Untoter sicher vor der Invasion anderer Spieler als Dunkles Phantom war und im Gegenzug keine spielerischen Nachteile hatte, waren die meisten Spieler nur als Untote unterwegs. In *Dark Souls 2* wird man sich hingegen gut überlegen müssen, ob man sein Dasein wirklich lieber als Untoter fristet. Denn das Untotendasein hat nun deutliche Nachteile. So ist man in *Dark Souls 2* als Untoter nicht mehr sicher vor der In-

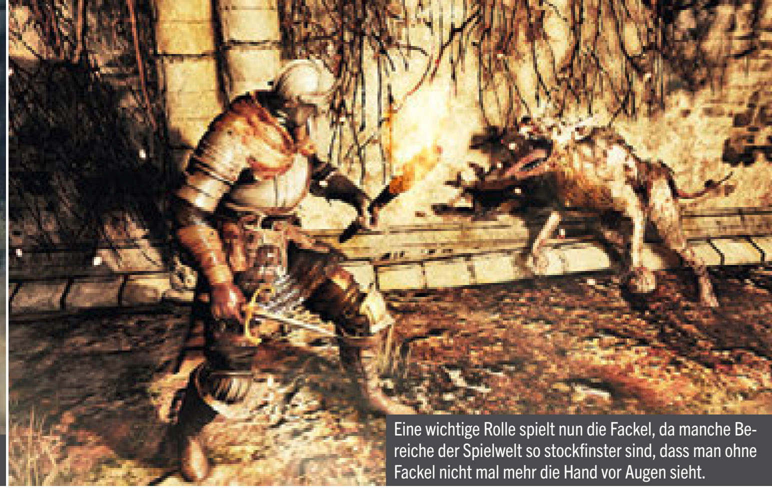


Auch im zweiten Teil dienen Blutnachrichten als Hilfestellung für andere Spieler.



Anhänger der neuen Fraktion „Way of the Blue" erhalten automatisch Unterstützung im Fall einer Invasion.


Unter den vielen Gegnertypen sind auch richtig dicke Brocken, die viel Vorsicht und eine gute Strategie erfordern.


Eine wichtige Rolle spielt nun die Fackel, da manche Bereiche der Spielwelt so stockfinster sind, dass man ohne Fackel nicht mal mehr die Hand vor Augen sieht.

vasion durch andere Spieler (oder NPC-Phantome, wenn man offline spielt). Man läuft nun also zu jedem Zeitpunkt Gefahr, ungebetenen Besuch zu bekommen. Abhilfe für diese ständige Bedrohung schafft der Anschluss an die neue Fraktion „Way of the Blue". Wenn wir als Anhänger des Way of the Blue von einem schwarzen Phantom heimgesucht werden, erscheint automatisch ein blauer NPC-Held, der uns bei der Verteidigung gegen den Eindringling hilft. Und zwar nur gegen ihn, Monster ignoriert der blaue Krieger komplett. Eine coole Idee, die vor allem vorsichtig agierenden Spielern sehr entgegenkommt. Neben dem Way of the Blue wird es auch weitere Neuzugänge bei den Fraktionen geben – Details dazu haben die Entwickler jedoch für sich behalten.

Jeder Tod ein Verlust

So richtig unangenehm wird das Untotendasein allerdings erst durch folgende Neuerung: Mit jedem aufeinanderfolgenden Bildschirmtod in Untotenform sinkt die maximale Lebenspunkteanzahl unseres Helden ein kleines Stück. Beim ersten, zweiten oder dritten Mal stört das noch nicht wirklich. Doch spätestens nach zehn Kurztrips ins Jenseits – was in *Dark Souls 2* gerne mal nicht so lange dauert – war der Unterschied deutlich zu spüren und die Herausforderung noch happiger. Klar, je weniger Lebenspunkte, desto leichter stirbt man, was das Lebenspunktemaximum noch weiter senkt. Im schlimmsten Fall schrumpft unser Lebensbalken allerdings auf die Hälfte, danach ist immerhin Schluss mit der Strafe. Sobald wir in die menschliche Form wechseln, wird unser Lebensbalken sofort komplett wiederhergestellt. Dadurch wollen die Entwickler die Spieler dazu ermutigen, in lebendiger Gestalt zu spielen. Deswegen ist der Wechsel vom Untoten zum Menschen nun nicht mehr nur an Lagerfeuern möglich, sondern überall in der Spielwelt. Die Vermenschlichung kostet allerdings ein neues Item namens „Human Effigy"; die aus *Dark Souls 1* bekannte „Menschlichkeit" gehört folglich der Geschichte an.

Zusammenarbeit wird belohnt

Die Invasion anderer Spieler sowie die Beschwörung von Coop-Partnern funktioniert dagegen nach wie vor nur als Mensch. Während die Invasion als dunkles Phantom analog zum Vorgänger vonstattengeht, erwartete uns beim Beschwören eines weißen Phantoms eine deutliche Änderung. Die Zeitspanne, in der wir andere Spieler als weiße Phantome zu Hilfe rufen dürfen, ist in *Dark Souls 2* auf einige Minuten (die genaue Dauer erproben die Entwickler noch) begrenzt und wird durch einen Balken dargestellt. Zwar sinkt der Balken mit fortlaufender Zeit gemächlich von alleine, doch wie lange der Mitstreiter in unserer Welt bleiben darf, hängt maßgeblich davon ab, wie stark er uns unter die Arme greift. Je mehr Gegner unser Mitspieler erledigt, desto schneller heißt es Abschied nehmen. So wollen die Entwickler verhindern, dass erfahrene Mitspieler die ganze Arbeit für einen erledigen, während man untätig und ungefährdet dabei zusieht. Überhaupt wollen die Entwickler die Interaktion mit den anderen Spielern in *Dark Souls 2* noch weiter fördern. So braucht man für das Erstellen von Blutnachrichten nun keinen Gegenstand mehr, sondern kann das jederzeit über einen Punkt direkt im Menü erledigen. Nettes Detail: Wenn ein anderer Spieler eine eigene Blutnachricht positiv bewertet, wird man sofort um einige Lebenspunkte geheilt. Erscheinen soll *Dark Souls 2* am 14. März für PS3 und Xbox 360 und kurz darauf für den PC. Denn nach dem nur dürftig für den PC umgesetzten Vorgänger – man denke nur an die furchtbare Steuerung mit Maus und Tastatur! – wollen sich die Macher diesmal genug Zeit fürs Feintuning der PC-Fassung nehmen, um eine ordentliche Umsetzung abzuliefern. Gut so! ❑


Natürlich erwarten den Spieler in *Dark Souls 2* wieder richtig harte Bosskämpfe, etwa gegen den mächtigen Mirror Knight.

„Konsequente Evolution des bewährten Konzepts."


Viktor Eippert

Mit jeder Anspielprobe zu *Dark Souls 2* bin ich mir umso sicherer: Hier erwartet uns genau das gleiche Erlebnis wie im Vorgänger, nur eben noch einen Tick heftiger, noch eine Prise runder und noch ein gutes Stück hübscher. Ich freue mich darauf, durch die düstere Welt von *Dark Souls 2* zu streifen und herauszufinden, welche Überraschungen darin verborgen liegen. Und welche Gemeinheiten ich dafür überwinden muss. Ich finde es gut und wichtig, dass die Menschenform nun noch mehr klare Vorteile im Gegensatz zum Untotendasein birgt. Schließlich ist es alles andere als leicht, das Menschsein aufrechtzuerhalten und so wird man noch mehr für seine Mühe und Vorsicht belohnt. Der Zeitbegrenzung für beschworene Mitspieler sehe ich hingegen skeptisch entgegen.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Namco Bandai
ENTWICKLER: From Software
TERMIN: März 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Godus ist ein Spielplatz für kreative Köpfe und Spieler mit Engelsgeduld. Letztere ist nötig, um das Gelände mit Tausenden von Mausklicks mühsam zu formen.

Godus

Von: Stefan Weiß

Molyneux' Schöpfungsgeschichte der etwas anderen Art stellt unsere Geduld auf eine harte Probe.

Man stelle sich vor, Gott hätte bei seiner sechstägigen Schöpfung der Welt beratenden Beistand von Spiele-Entwickler Peter Molyneux gehabt. Dann würde sich der Bibeltext im ersten Buch Mose heute wahrscheinlich so lesen: „Am Early-Access-Anfang schuf Gott mit zweiundreißgmillionenachthunderttausendundzweihundertsechsundzwanzig Mausklicks Himmel und Erde … und Molyneux sah, dass es noch nicht gut war." Das per Kickstarter finanzierte Projekt *Godus* ist seit dem 13. September per Frühzugang spielbar, die Erschaffung einer digitalen Welt verläuft allerdings noch ziemlich holprig. Doch was macht man überhaupt so als Weltherrscher in *Godus*?

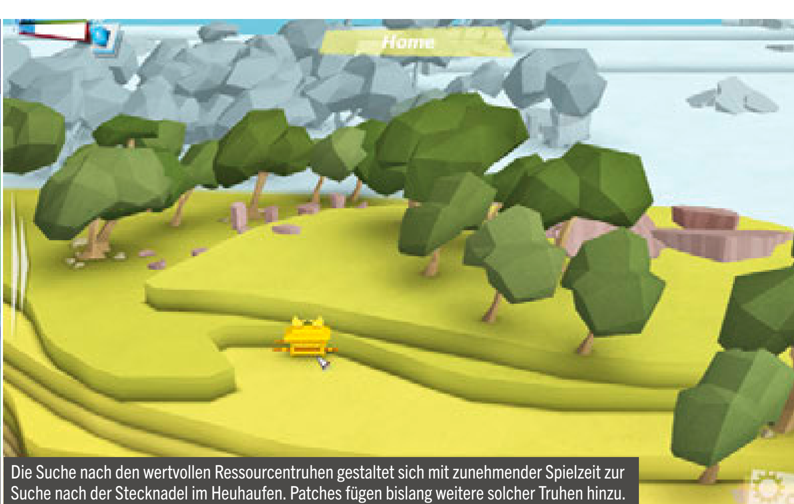
Wenn Glaube Berge versetzt

In der Tausende Quadratkilometer großen Open World spielt man eine Gottheit, die ihr Volk von der Steinzeit in die Zukunft führt. Das Gefolge besteht zu Beginn aus zwei Männchen. Das Ziel ist, mit diesem quasi „Adam & Eva"-Pärchen eine Zivilisation wachsen zu lassen, sie weiterzuentwickeln.

Die Spielwelt ist in Schichten aufgebaut, die sich per Mausklicks modellieren lassen. Ausreichend flaches Terrain schafft automatisch Bauplätze, welche die Untertanen nutzen. Zunächst sind es schlichte Zelte, mit fortschreitender Zivilisationsstufe Holzhütten und Steinhäuser. Als Rohstoff dient lediglich Glaube, den die Bevölkerung produziert. Dieser erscheint in Form von rosafarbenen Kugeln, die jeweils über einem Gebäude schwe-



Sämtliche Spieleraktionen bezahlt man mit Glauben. Dieser wird von der Bevölkerung in Form solcher Blasen generiert und lässt sich dann einsammeln. Ein mühsames Unterfangen!



Die Suche nach den wertvollen Ressourcentruhen gestaltet sich mit zunehmender Spielzeit zur Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen. Patches fügen bislang weitere solcher Truhen hinzu.



Der kostenpflichtige Frühzugang zu Spielen, die noch in der Entwicklung sind, kommt mehr und mehr in Mode. Wir klären, ob sich die Investition lohnt.

Godus versteht sich als klassische Göttersimulation, am ehesten mit *Populous* und *Black & White* vergleichbar.

Kosten: Auf Steam für 18,99 € erhältlich
Inhalt: Die spielbare Beta-Version umfasst nach Entwicklerangaben 41 % der geplanten Spielinhalte. Derzeit kann man seine Startregion ausbauen, und sein Volk bis zur Bronzezeit entwickeln. Das entspricht der zweiten von insgesamt zwölf geplanten Zivilisationsstufen. Außerdem ist ein simpler Duellmodus für zwei Spieler möglich.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Version Beta 1.3.1.
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2014

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

+ Kreative Spielidee
Ähnlich wie in Minecraft bietet Godus viel Freiheit, seine Welt nach eigenen Vorstellungen zu gestalten.

+ Entdeckerdrang wird belohnt
Die Suche nach neuen Entwicklungskarten spornt an, die Welt immer weiter zu erforschen.

+ Ein Hauch von *Populous*
Mit zunehmender Zivilisationsstufe und wachsender Bevölkerung erhält die Spielfigur neue Gottkräfte und damit neue spielerische Optionen.

HIER KLEMMT'S NOCH

– Klicklastiges Terraforming
Die Gestaltung der Welt ist ja schön gedacht, bloß ist die Umsetzung bislang fürchterlich zäh. Unzählige Mausklicks sind nötig, um die Landmassen Schritt für Schritt zu formen. Das soll sich in der weiteren Entwicklung komplett ändern, sagen die Entwickler.

– Halbgarer Mehrspielermodus
Die derzeit verfügbaren Duelle, wahlweise gegen einen menschlichen oder von der KI gesteuerten Gegner, bieten zu wenig Taktik. Derzeit läuft es nur darauf hinaus, schneller als der Gegner zu klicken.

– Shop oder nicht Shop?
Unklarheit besteht darüber, wie der geplante Ingame-Shop letztlich funktionieren soll. Ursprünglich sollten Spieler in *Godus* benötigte Edelsteine gegen Echtgeld kaufen können, was derzeit vom Tisch ist.

– Designveränderungen angekündigt
Bedingt durch das bisherige Feedback wird *Godus* noch einige, teils grundlegende Änderungen erfahren.



Wenn man seine Welt ausgebaut hat und als Gottheit Kräfte beschwört, kommt *Populous*-Stimmung auf.



Terraforming in *Godus* ist nach wie vor ein Klick-Albtraum. Molyneux verspricht, dies werde sich noch gravierend ändern.

ben. Per Mausklick lasst sich der Glaube „ernten“.

Die Geländegestaltung, die einen elementaren Spielbestandteil darstellt, erfolgt ebenfalls mit der Maus. Leider ist ausgerechnet dieses als kreatives Kernstück angepriesene Feature sehr mühsam und zäh zu bedienen. Man klickt sich förmlich die Finger wund, um seine Welt zu formen.

Gott ist Trading-Card-Spieler!

Überall in der Welt sind Truhen versteckt, teils halb sichtbar aus den Erdschichten herausschauend, teils nur anhand einer Animation von fliegenden Karten an der Oberfläche erkennbar. Buddeln ist angesagt, bis eine solche Truhe freigelegt ist. Per Mausklick offenbart sich uns der Inhalt: Sammelkarten!

Es gibt Rohstoffkarten wie Holz, Sand, Stein. Damit schaltet man gefundene Fortschrittskarten frei, um die Zivilisation weiterzuentwickeln. Das sind beispielsweise stabilere Hütten, Häuser mit mehr Wohnraum und Boni auf die Glaubensgenerierung und vieles mehr. Als Drittes gibt es Karten, die dem Spieler göttliche Kräfte verleihen, um beispielsweise die Welt komfortabler modellieren zu können. So lassen sich später im Spiel größere Abschnitte formen oder mehrere Erdschichten gleichzeitig bewegen. Schnell wird deutlich, dass *Godus* den Spieler auffordert, die Spielwelt aufmerksam zu erforschen, um mehr solcher Karten zu finden.

Duellpartien gegen KI- oder menschliche Gegner lockern den Spielverlauf etwas auf. Ein Duell findet in einer instanzierten, kleinen Arenawelt statt. Ziel dabei ist, den Gegner auszulöschen, mehr Edelsteine abzubauen oder eine größere Anzahl Untertanen zu generieren. Zum Lohn winken neue Karten. Anspruchsvoll sind die Duelle bislang allerdings nicht.

Schlichte Technik

Optisch ist *Godus* bewusst minimalistisch gehalten. Immerhin bewegen sich die kantigen Männchen hübsch animiert durch die Landschaft. Das gilt bislang jedoch nicht für die gefährliche Tierwelt. So fahren Wölfe wie auf Schienen umher.

Auch die Sound-Umgebung bleibt stets schlicht und unauffällig. Ein bisschen mehr Effekte wären wünschenswert – vielleicht tut sich ja diesbezüglich noch etwas in der Entwicklung von *Godus*.

Noch vieles offen

Der bisherige Eindruck von Molyneux' neuer Göttersimulation ist durchwachsen. *Godus* wirkt trotz seiner guten Ideen bisher irgendwie ziellos und teilweise inhaltsleer. Vielleicht fehlt hier noch die göttliche Eingebung? ❑



Im Duellmodus navigieren wir mithilfe unseres Totems (blauer Lichtstrahl) unsere Untertanen zum Gegner. Die Figuren greifen automatisch an.

„Trotz der Macken komme ich nicht von der Mausklickerei weg.“

Stefan Weiß



Die Idee, seine eigene Welt zu erschaffen, weckt das kreative Kind in mir. Fleißig modelliere ich Schicht für Schicht in der *Godus*-Welt, um meinen Männchen neuen Wohnraum zu erschaffen, auf dass sie sich vermehren. Auch die Sammelkartenmasche motiviert – eine Zeit lang. Doch je länger ich mich mit der Göttersimulation befasse, desto zäher wird das Ganze. Da merkt man an vielen Stellen, was „Early Access“ bedeutet. Features werden noch komplett überarbeitet und von Feinschliff fehlt jede Spur. Das ist nicht als Vorwurf gemeint, eher als Hinweis für interessierte Spieler. Der frühe Zugang ins Spiel bedeutet: Baustelle pur! Aber gerade das macht die Sache auch spannend – zu sehen, was sich hier noch tut.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: 22Cans
PUBLISHER: 22Cans
TERMIN: 2014

EINDRUCK **OKAY**

Die Kämpfe in *Planetary Annihilation* finden auf mehreren Planeten dieser Art statt.

Planetary Annihilation

Von: Matti Sandqvist

Lust auf das kolossale *Supreme Commander* in XXL? Dieses Spiel könnte die Antwort sein.

Hardcore-Strategen werden hellhörig, wenn der Name *Planetary Annihilation* fällt. Das durch Crowdfunding finanzierte Projekt will seinen Spielern Gefechte auf mehreren Planeten zugleich ermöglichen und dabei die Armeen so groß werden lassen, dass selbst Imperator Palpatine neidisch wäre. Ob die Pläne des kleinen Entwicklerteams auch tatsächlich den Traum vieler Hobby-Generäle wahr werden lassen, davon haben wir in der Beta-Version einen ersten Eindruck gewonnen.

Teuere Beta-Phase

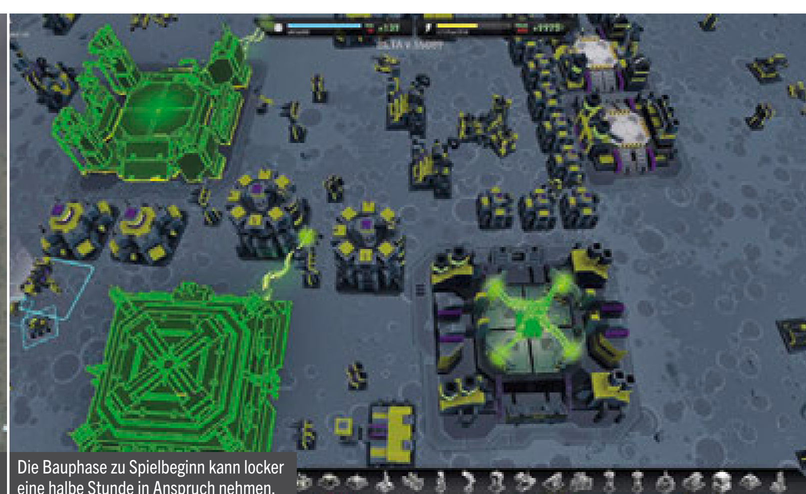
Um bei der Beta mitmischen zu dürfen, muss man *Planetary Annihilation* mit 90 US-Dollar in der Crowdfunding-Phase unterstützt haben oder nun mit satten 55 Euro eine Early-Access-Version (dazu mehr im Kasten auf der rechten Seite) über Steam kaufen. Wer zurzeit mit der Anschaffung liebäugelt, sollte es sich aber noch stark überlegen. Denn die Beta-Fassung ist zwar was die Spielfunktionen angeht recht vollständig, macht aber aufgrund von fehlendem Balancing und häufigen Abstürzen kaum Spaß. Da die endgültige Version (und hoffentlich bugfreie Fassung) bereits im Dezember erscheinen soll und fast 20 Euro weniger kostet, ist es auch für Genrefans ratsam, sich vorerst in Geduld zu üben.

Supreme Commander in XXL

Abseits der genannten Schwächen birgt *Planetary Annihilation* richtig viel Potenzial. Im Grunde genommen handelt es sich bei dem Spiel um ein aufgebohrtes *Supreme Commander*, das in der Theorie



Mit Orbital-Waffen wie dem Laser lassen sich feindliche Basen schnell zerstören.



Die Bauphase zu Spielbeginn kann locker eine halbe Stunde in Anspruch nehmen.



Der kostenpflichtige Frühzugang zu Spielen, die noch in der Entwicklung sind, kommt mehr und mehr in Mode. Wir klären, ob sich die Investition lohnt.

Planetary Annihilation versteht sich als geistiger Nachfolger von Echtzeitstrategie-Klassikern wie *Total Annihilation.*

Kosten: Auf Steam für € 54,99 erhältlich
Inhalt: Seit dem Beta-Start enhält *PA* seine wichtigsten Spielelemente. Das heißt, dass die Gefechte nun auf mehreren Planeten zeitgleich stattfinden. Was aber noch fehlt, sind diverse Einheiten, Balancing-Verbesserungen, der Singleplayer-Modus, große Planeten und die Möglichkeit, 40-Spieler-Matches zu machen.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Version Beta Build 54994
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2013

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

⊞ **Immens große Gefechte**
Wie in *Supreme Commander* oder *Total Annihilation* treffen hier Armeen mit mehreren hundert Einheiten aufeinander – das sieht grandios aus und fühlt sich dazu einfach kolossal an!

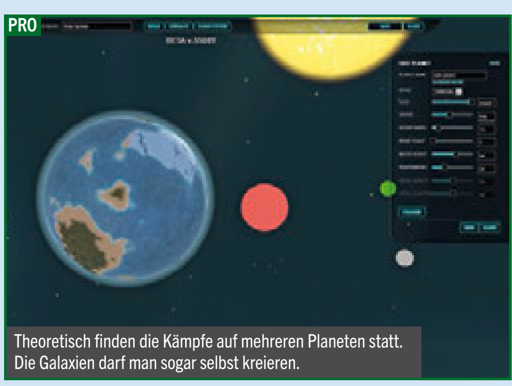
⊞ **Planeten als Waffe einsetzen**
Mit einem Gebäude lassen sich die Himmelskörper bewegen und so etwa ganze feindliche Planeten ausschalten. Das kommt zwar selten vor, macht aber so richtig Laune.

HIER KLEMMT'S NOCH GEWALTIG

⊟ **Mangelnde Einheitenvielfalt**
Hat man in den geistigen Vorbildern eine große Fülle an unterschiedlichen Fahrzeugen und Bots, gibt es in *Planetary Annihilation* nur eine Handvoll verschiedener Einheitentypen. Das schränkt die taktischen Optionen zurzeit stark ein.

⊟ **Häufige Abstürze und unglaublich schlechte Performance**
Grafisch sieht *Supreme Commander* aus dem Jahr 2007 deutlich besser aus als *Planetary Annihilation* und läuft dafür gar auf Mittelklasserechnern absolut flüssig. Die schlechte Performance mag man noch einigermaßen verkraften, dagegen nervt es sehr, dass das Spiel bei größeren Gefechten häufig abstürzt – gerne auch nach rund einer Stunde Spielzeit.

⊟ **Balancing – Fehlanzeige!**
Obwohl es nur wenige Einheiten gibt, funktioniert das Papier-Stein-Schere-Prinzip in *Planetary Annihilation* noch lange nicht. Ärgerlich ist auch, dass man die meisten Matches mit Atomraketen gewinnt.



Theoretisch finden die Kämpfe auf mehreren Planeten statt. Die Galaxien darf man sogar selbst kreieren.



Wegen Balancing-Schwierigkeiten enden die meisten Gefechte in langweiligen Atomwaffenduellen.

statt auf riesigen Schlachtfeldern die Gefechte auf mehreren Planeten zugleich austragen lässt. Nicht nur die kolossale Dimension hat das Spiel mit dem geistigen Vorbild gemein, auch das Bedienungssystem mit dem stufenlosen Hinein- und Herauszoomen ähnelt stark Chris Taylors Echtzeit-Meisterwerk aus dem Jahr 2007.

In den ersten 20 Minuten baut man zumeist eine Basis auf, die genügend Strom und Metall produziert, sich sowohl gegen Luft- als auch gegen Landeinheiten wehren kann und reichlich Truppenfabriken parat hält. Danach kümmert man sich um den Aufbau einer schlagkräftigen Armee, die Hunderte Luft-, Land- und Marine-Einheiten enthält, wobei es in der Beta-Fassung von jedem Typ nur drei unterschiedliche Arten in jeweils zwei Entwicklungsstufen gibt. Falls man mit den Offensivkräften die gegnerische Verteidigung nicht schlagen kann, muss man anschließend auf Nuklearwaffen, Raketen oder Artillerie mit hoher Reichweite setzen. Bis es zu dieser Spielphase kommt, kann übrigens locker mehr als eine Stunde vergehen – in dieser Zeit unterscheidet sich *Planetary Annihilation* kaum von *Supreme Commander*. Erst wenn das alles nicht hilft, kommen die brandneuen Spielelemente zum Tragen: Entweder verwendet man dann orbitale Waffen wie einen Laser oder man verlässt gleich den Heimatplaneten und baut eine neue Basis auf einem kleineren Mond auf. Sobald die Kolonie einigermaßen fertiggestellt ist und reichlich Ressourcen produziert, sollte man einen Planetenantrieb aufbauen. Mithilfe des riesigen Gebäudes lässt sich die Umlaufbahn eines Himmelskörpers verändern, so kann etwa ein Mond als Waffe eingesetzt werden. Wenn ein Himmelskörper auf einem relativ großen Planeten einschlägt, ist die darauffolgende Explosion so gewaltig, dass oft alle feindlichen Einheiten mit einem Schlag ausgeschaltet werden.

Das bringt die Zukunft

In der Beta-Fassung sind die Planetensysteme noch relativ klein und lassen höchstens eine Anzahl von insgesamt sechs mittelgroßen Himmelskörpern zu. Auch die Spieleranzahl ist noch nicht bei 40 Teilnehmern angekommen, was die Entwickler sich als Ziel für die Vollversion gesetzt haben. Ob die größeren Dimensionen aber der jetzt schon schlechten Performance – oder dem Spielspaß überhaupt – zugutekommen, darf man stark bezweifeln. ❏


Eine Basis sollte man von Anfang an gut verteidigen – etwa mit Raketentürmen.

„Potenzial ist reichlich vorhanden, aber am Balancing hapert's noch."

Matti Sandqvist



Ich bin ein großer *Supreme Commander*-Fan und liebe die riesigen und Stunden andauernden Gefechte des Echtzeit-Meisterwerks. Daher finde ich das Konzept von *Planetary Anihiliation* mehr als grandios. Doch leider entpuppen sich die brandneuen Spielelemente als etwas, das erst in der späten Spielphase einer Mehrspielerschlacht zum Tragen kommt. Auch grafisch zieht das Kickstarter-Projekt den Kürzeren gegenüber seinem Vorbild. Da obendrein das Papier-Stein-Schere-Prinzip in der Beta-Fassung kaum funktioniert und die Schlachten meistens in langweiligen Atomwaffenduellen enden, bleibe ich vorerst meinem Lieblingsstrategiespiel treu und warte auf das Endergebnis im Dezember.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Uber Entertainment
PUBLISHER: Uber Entertainment
TERMIN: Dezember 2013

EINDRUCK **OKAY**



X Rebirth trumpft mit schicker Grafik auf, präsentiert sich einsteigerfreundlich und will gewohnte Komplexität bieten.

Der Weltraum: Unendliche Weiten, reichlich Action und ein riesiger Spielplatz für aufstrebende Piloten in einem komplett überarbeiteten *X*-Universum.

X Rebirth

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Stefan Weiß

Der Countdown für den Serien-Neustart läuft. Der Startschuss klingt verheißungsvoll.

Handeln, kämpfen, denken, erschaffen! So lautet das Motto der *X*-Reihe schon seit dem ersten Teil, *Beyond the Frontier*, der vor vierzehn Jahren erschien. Mit *X Rebirth* strebt das deutsche Entwicklerteam Egosoft einen Neubeginn der Spielserie an; doch das zugrunde liegende Motto bleibt definitiv erhalten. Der Hersteller Deep Silver lud uns in sein Hauptquartier nach Planegg bei München ein, um dort mit Egosofts Chef Bernd Lehahn eine spielbare Version von *X Rebirth* anzuschauen.

Komplex ja, kompliziert nein!

Der Wirtschaftsteil war stets ein treibendes Element für fortgeschrittene Spieler im *X*-Universum. Mit jedem neuen Spiel kamen neue Features hinzu, doch die Serie litt dabei auch zunehmend unter komplizierter werdenden Menüs. *Rebirth* bietet auch weiterhin hohe Komplexität beim Handel, schmeißt dabei aber viele komplizierte Spielmechanismen und unnötige Leerlaufzeiten über Bord. Wie das funktioniert, demonstriert uns Bernd Lehahn in der Präsentation.

Der Handel in Rebirth findet auf zwei Ebenen statt. Als Pilot der Albion Skunk, einem mittelgroßen Raumschiff, kann man auf verschiedenen Plattformen der riesigen Raumstationen landen, um dort mit NPCs den sogenannten Item-Handel zu betreiben. Das können Raketen für das eigene Schiff sein, Handwaffen, Baupläne oder eben kleineres Frachtgut, das in den Laderaum des Spielerschiffs passt. Gleichwohl lassen sich auf den Stationen auch Charaktere anheuern (siehe Extrakasten), die



Schaltzentrale des Spielers ist das interaktive Cockpit der Albion Skunk. Die Menüs sollen dabei übersichtlich bleiben und komplett mit einem Gamepad bedienbar sein.



An Bord der Raumstationen treffen wir auf verschiedene Händler, um mit ihnen ins Geschäft zu kommen.

STATIONSBESUCH

Die Raumstationen in *X Rebirth* sollen dem Spieler reichlich Interaktionsmöglichkeiten bieten. Nicht nur Warenhandel, sondern auch Dialoge und Geschäfte mit NPCs stehen auf der Tagesordnung.

Die Raumstationen in *X Rebirth* bieten verschiedene Landungsplätze. Hier docken wir gleich an einem Bar-Modul an, um uns dort umzusehen.



▲ Dieser nette Herr steht im Dienst der Plutarch Mining Corporation, einer von vielen Fraktionen im Spiel. Bei ihm können wir beispielsweise verschiedene Handelslizenzen erwerben oder uns die Mitgliedschaft für Gruppierungen wie der örtlichen Verteidigungsstreitmacht erkaufen. Dies eröffnet neue Geschäftsbeziehungen oder beschert dem Spieler Missionen.

▲ Ähnlich wie im guten alten *Privateer* oder wie in *Freelancer* trifft man auf den Raumstationen Charaktere, die Missionen und Informationen anbieten. Auch Piloten, Schiffskapitäne, Architekten und mehr lassen sich auf den Stationen für bare Münze anheuern.

◀ Der Schiffscomputer zeigt an, welche Personen sich gerade am ausgewählten Stationsmodul aufhalten. Wenn man sich mit einem Charakter unterhält, erfährt man dessen Skills, was für das Crewmanagement wichtig ist.

Mikromanagement-Aufgaben im „großen Handel“, der zweiten Ebene im Spiel, übernehmen.

Wissen bedeutet in *Rebirth* Macht; eine der Hauptaufgaben des Spielers besteht darin, die riesigen, aus Hunderten von Modulen bestehenden Raumstationen ausgiebig zu erkunden. Warenproduktion und Rohstoffverarbeitung werden sichtbar dargestellt. Im Vorbeiflug an einer Erzverarbeitungsanlage erkennt man sogar die Förderbänder, auf denen Gesteinsbrocken zu einer Schmelze transportiert werden. Wenn der Anlage die Rohstoffe ausgehen, sind die Förderbänder leer und die Schmelze steht still. Zusätzlich zu solchen optischen Details geben einem viele Info-Punkte entlang der Stationen Auskunft darüber, welchen Warenbedarf eine Station hat.

Diese Informationen speichert der Schiffscomputer, sodass der Spieler daraus seine Strategie entwickeln kann, mit welchen Waren er am besten handelt. Wer das nötige Kleingeld durch Item-Handel oder abgeschlossene Missionen beisammenhat, kauft sich eigene Transporter, baut Stationen und Fabriken auf. Damit einem das Mikromanagement des sich entfaltenden Imperiums nicht über den Kopf wächst, setzt man die zuvor erwähnten NPCs ein, die bestimmte Aufgaben übernehmen. Manager leiten Fabriken und optimieren diese, Piloten steuern die eigenen Schiffe; das alles funktioniert im Dialog mit den entsprechenden Charakteren und nicht mehr anhand umständlicher Menüs.

Angenehme Lernkurve

Damit der Spieler nicht von Beginn an mit all den Optionen und Freiheiten im Spiel überfordert ist, öffnet sich das riesige Universum häppchenweise im Verlauf der Story-Kampagne. So verbringt man die ersten Spielstunden ausschließlich in einer einzigen Spielzone. Doch schon darin gibt es mehrere Stationen, die durch Highspeed-Transportstraßen, die sogenannten Highways, miteinander verbunden sind. Damit schafft man sich erste Handelswege und tastet sich Stück für Stück in die komplexe Wirtschaftsthematik von *X Rebirth* vor.

Gute Aussichten für den Start

Das Ganze wirkt in der gezeigten Spielversion rundherum durchdacht und eingängig. Auch wenn noch nicht alle Features bei der Präsentation hundertprozentig funktionierten, vermittelt *X Rebirth* sehr deutlich eines: dass Egosoft gehörig viel Gehirnschmalz investiert hat, um den Spagat zwischen Einsteigerfreundlichkeit und komplexem Simulations-Gameplay hinzubekommen. ❑



Die Sprungtor-Technologie ist zunächst nicht verfügbar. Erst im Verlauf der Geschichte von *X Rebirth* ändert sich das.

„Komplexität? Ja gerne! Aber bitte nicht bei den Features verzetteln.“

Stefan Weiß



Man merkt dem Chefentwickler Bernd Lehahn bei jeder Präsentation an, wie viel Wert er und sein Team darauf gelegt haben, dass *X Rebirth* ein für die Serie typisches, komplexes Wirtschaftssystem bietet. Ich freue mich schon darauf, die Raumstationen in aller Ruhe zu untersuchen, mich auf den verschiedenen Landedecks herumzutreiben, um möglichst viele Informationen zu sammeln, die den Handel optimieren. Etwas Sorge bereitet mir, dass die neuen Features, etwa das Crewmanagement und das damit verbundene Dialog-Spielchen, in den gezeigten Vorführungen noch nicht rund liefen. Allzu viel Zeit vor dem Release bleibt den Entwicklern nicht. Ich bin gespannt, was sich bis zur Testversion noch tut.

GENRE: Weltraumsimulation
ENTWICKLER: Egosoft
PUBLISHER: Deep Silver
TERMIN: 15. November 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Toll für Fans: Wichtige Figuren wie Alfred spielen diesmal eine größere Rolle.

WARUM KEIN TEST?

Warner Bros. konnte uns vorab leider kein PC-Testmuster zur Verfügung stellen. Uns lagen nur Review-Codes für Xbox und PS3 vor. Die haben wir beide durchgespielt, alle Screenshots entstanden mit der PS3-Version.

AUF PCGAMES.DE Ab 25. Oktober gibt's zunächst den Konsolen-Test. Eine Nachbetrachtung der PC-Version (dann auch mit Multiplayer-Eindruck) folgt in der Woche darauf.

Neues Team, gutes Spiel: *Batman: Arkham Origins* wurde nicht von Rocksteady, sondern von Warner Bros. Games Montreal entwickelt.

Batman: Arkham Origins

Von: Felix Schütz

Dem Dunklen Ritter gehen die Ideen aus. Das Ergebnis ist zwar nicht genial, aber immer noch ein Top-Titel.

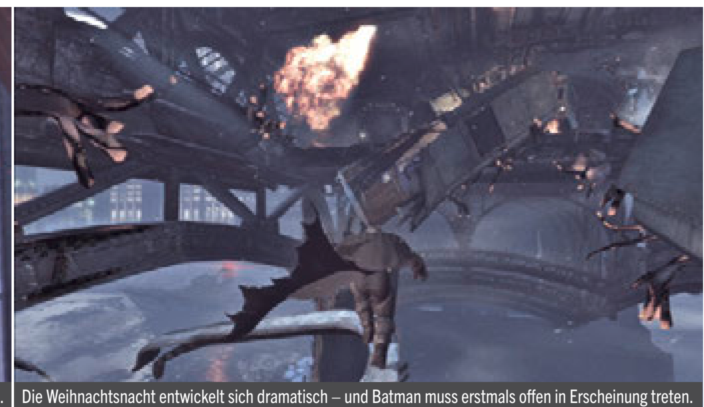
Batman und Rocksteady, diese Namen gehören zusammen. Denn das britische Studio lieferte gleich zwei Meisterwerke rund um den Dunklen Ritter ab: *Arkham Asylum* (2009) ist ein Paradebeispiel für gutes Metroidvania-Design, das Sequel *Arkham City* (2011) veredelte das Konzept mit einer offenen Welt und Nonstop-Gänsehaut-Atmosphäre. Umso erstaunlicher, dass *Arkham Origins*, der dritte Teil, nicht mehr von Rocksteady, sondern von Warner Bros. Games Montreal stammt: Das kanadische Team legt sich spürbar ins Zeug, um Rocksteady zu beerben – und schlägt sich dabei richtig gut.

Batmans erste Schicksalsnacht

Arkham Origins erzählt die Vorgeschichte zu den beiden *Arkham*-Spielen: Batman ist erst seit zwei Jahren im Einsatz, zwar schon voll trainiert, aber noch etwas unerfahren und hitzköpfig. Das Spiel schildert, wie er binnen einer tragischen Weihnachtsnacht vom Gesetzlosen zum Beschützer Gotham Citys aufsteigt, sich den Respekt seiner Feinde und die Loyalität seiner Freunde verdient. Alles beginnt mit Black Mask, der acht Superschurken anheuert, um Batman auszuschalten. Was etwas zäh beginnt, entwickelt sich dank überraschender Wendungen und toller Inszenierung zu einer richtig guten Batman-Geschichte, in der viele Figuren wie Bane oder Barbara Gordon ihren ersten Auftritt haben. Super für Fans: Endlich bekommt auch der treue Butler Alfred mehr Raum



Cool: *Arkham Origins* spielt Jahre vor *Arkham Asylum*, darum sind Figuren wie Bane kaum wiederzuerkennen.



Die Weihnachtsnacht entwickelt sich dramatisch – und Batman muss erstmals offen in Erscheinung treten.

Neue Gadgets wie die Schockhandschuhe werden im Handlungsverlauf freigeschaltet.

Das offene Gotham City fällt größer aus als im letzten Batman-Spiel, selbst die Häuser sind deutlich höher.

Mit den elektrisch geladenen Handschuhen teilt Batman brutale, unblockbare Schläge aus, die seinen Punktezähler in die Höhe schnellen lassen.

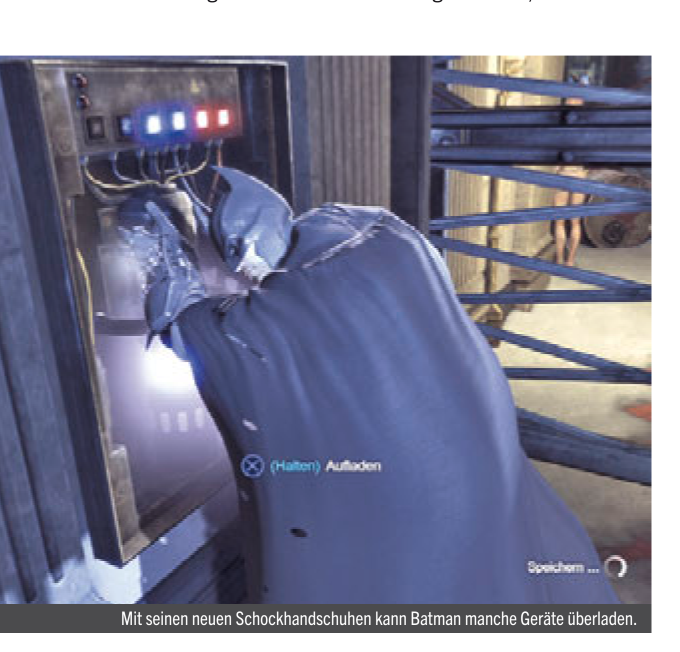
zur Entfaltung. Der Spieler kann nämlich jederzeit in die Bathöhle zurückkehren, um sich dort mit Batmans Ziehvater zu unterhalten – ebenso witzige wie dramatische Dialoge inklusive. Die Entwickler räumen den Figuren aber nicht nur viel Zeit ein, sondern unterstreichen wichtige Ereignisse auch mit gelungenen Cutscenes und setzen erneut auf hervorragende Sprecher. Neben der sehr guten deutschen Fassung überzeugen vor allem die englischen Stimmen: Zwar wurden einige Rollen (darunter Batman und Joker) umbesetzt, doch auch die neuen Sprecher machen einen großartigen Job.

Unterwegs im alten Gotham City

Wie aus dem Vorgänger bekannt, ist Batman wieder in einem offenen Gotham City unterwegs – die eine Hälfte der Spielwelt besteht aus neuen Gebieten, die andere aus dem Teil von *Arkham City*, der Jahre später zum Stadtgefängnis umfunktioniert wird. Dadurch ist die Umgebung knapp doppelt so groß wie die des Vorgängers. Wie gewohnt kann Batman dank seines Gleitschirm-Umhangs geschmeidig durch die Straßen Gothams sausen und sich mit einer Seilkanone an Gebäuden raufziehen. Das klappt gut, wenn auch nicht ganz so perfekt wie früher: Diesmal fallen die Gebäude nämlich höher und die Punkte, an denen Batman sich raufziehen kann, zahlreicher aus – das macht das Navigieren ein bisschen ungenauer als im letzten Spiel.

Bewährte Kämpfe, neue Gadgets

Auch das übrige Gameplay bleibt weitestgehend unangetastet. Die fantastischen Nahkämpfe sind immer noch so unterhaltsam und flüssig animiert wie in den früheren Teilen, es kommen lediglich einige



Mit seinen neuen Schockhandschuhen kann Batman manche Geräte überladen.

1. Manche Bossgefechte – hier die wilde Prügelei mit Deathstroke – vermischen das Kampfsystem gelungen mit Quicktime-Events. Das sorgt nicht nur für spaßiges Gameplay, sondern erlaubt auch eine packende Inszenierung.

2. Die Fernlenkkralle ist eines der wenigen neuen Gadgets, die Batman im Spielverlauf erhält. Praktisch: Wenn man mit ihr zielt, zeigt eine grüne Linie an, zwischen welchen Punkten sie ein Seil aufspannen wird.

3. Schon aus *Arkham Asylum* bekannt, aber immer noch großartig: Der nützliche Detektivmodus kommt vor allem in den spannenden Schleichabschnitten zum Einsatz, in denen sich Batman leise und geschickt an seine Gegner ranpirschen muss.







neue Gegnertypen hinzu, die diesmal auch ein wenig aggressiver vorgehen. Zudem fällt das Blocken einen Tick kniffliger aus, man muss nun stärker in die Richtung des Angreifers steuern, während man die Abwehrtaste drückt – sonst wird Batman in seinem Kombo-Rhythmus unterbrochen. Zu den wenigen Neuerungen zählen die Schockhandschuhe, ein Upgrade, das Batman zur Spielmitte erbeutet: Mit diesen elektrisch geladenen Fäustlingen teilt er unerbittlich aus, selbst Gegner mit Schutzschilden vertrimmt er problemlos. Nicht originell, aber spaßig! Und natürlich markieren die Bosskämpfe einige Höhepunkte des Spiels: Wenn Batman es mit Deathstroke, Firefly und weiteren aufnimmt, ist das nicht nur großartig in Szene gesetzt, sondern auch spielerisch unterhaltsam.

Ein weiteres neues Gadget ist die Fernlenkkralle: Mit diesem Kabelwerfer kann Batman seine Gegner an Wasserspeiern aufhängen oder ein Seil zwischen Ankerpunkten aufspannen, um lässig über Abgründe zu balancieren – ein nützliches Werkzeug, das aber keinerlei Überraschungen bereithält. Auf Kabeln laufen, Wege freisprengen, durch Luftschächte krabbeln – das kennt man aus den Vorgängerspielen. In *Arkham Origins* wurde der Anteil an Geschicklichkeitsaufgaben sogar leicht zurückgefahren, das Leveldesign fällt dadurch etwas linearer aus.

Das Schleichen: fair und spannend

In vielen Innenräumen muss Batman wieder ganze Teams schwer bewaffneter Gegner ausschalten und dabei möglichst lautlos und clever vorgehen. Das ist so spaßig wie eh und je: Per Detektivsicht werden Feinde durch Wände sichtbar gemacht, so kann Batman seine Taktik planen, sich an seine Beute ranpirschen oder sie von erhöhten Plattformen aus in die Luft zerren. Das ist spannend, spielt sich klasse und fühlt sich einfach gut an. Zumal die Gegner-KI wieder glaubhaft reagiert, beispielsweise schließen sich Feinde zu Suchtrupps zusammen, sobald Batman das erste Ziel ausgeschaltet hat. Fein!

Freie Verbrechensbekämpfung

Wie in *Arkham City* darf man beliebig zwischen Haupt- und Nebenaufgaben wechseln. Wer mag, kann etwa Gangstergruppen auf Gothams Straßen vermöbeln, das bringt Erfah-

DIE EDITIONEN VON ARKHAM ORIGINS

Nur für Xbox 360 und PS3 erscheint das Spiel auch in einer aufwendigen Collector's Edition. PC-Spieler müssen hingegen mit der Day1-Edition vorliebnehmen. Zusätzlich zum Hauptspiel ist auch schon ein Season Pass ab Release erhältlich, der mehrere DLCs in Aussicht stellt.



Day1-Edition: Neben dem Hauptspiel enthält diese Vorbesteller-Edition ein paar zusätzliche Karten für den Herausforderungsmodus. Highlight der Vorbesteller-Inhalte ist aber Deathstroke – der Nahkampf-Experte und Anti-Held liegt der Day1-Edition als spielbarer Charakter bei. Allerdings ist er nur auf den Herausforderungskarten spielbar, in der normalen Kampagne absolviert er lediglich einen Auftritt als Batmans Widersacher. Die Day1-Edition kostet ca. 45 Euro.

Kopierschutz-Info: Die PC-Version muss nur über Steam aktiviert werden. Games for Windows Live (war in den Vorgängern noch Pflicht) wird nicht mehr unterstützt.

Season Pass: Auch für *Arkham Origins* sind kostenpflichtige Download-Inhalte geplant. Wer sie nicht einzeln erwerben will, kann dafür den Season Pass kaufen, der mehrere DLCs umfasst. Beispielsweise sind zum Release diverse Kostüme und Skins für Batman enthalten. Der DLC *Initiation* erweitert den Herausforderungsmodus um neue Inhalte, in denen man Bruce Wayne steuert, bevor er seine Ausbildung abschließt – die Punktejagd findet hier in einem asiatischen Kloster statt. Zusätzlich umfasst der Season Pass noch einen geheimen, aufwendigeren Story-DLC, der aber nicht zum Release erhältlich sein wird. Über Umfang oder Qualität der Mini-Erweiterung ist nichts bekannt – auch deshalb erscheint der Preis von 20 Euro für den Season Pass sehr hoch.



rungspunkte, durch die Batman im Level aufsteigt und so verschiedene Upgrades freischaltet. Zusätzlich gibt es einige Sidequests, die kleine Nebenhandlungen erzählen, beispielsweise muss Batman es wieder mit dem Meisterschützen Deadshot aufnehmen. Keine dieser Aufgaben fühlt sich wirklich neu an, doch dafür sind sie gut designt und ansprechend in Szene gesetzt. Bei einigen Mordfällen muss Batman zunächst mit seinem Scanner den Tatort untersuchen und das Verbrechen rekonstruieren – das ist spielerisch so simpel wie in *Arkham City*, aber weitaus besser inszeniert: Diesmal kann Batman den Tathergang nämlich wie einen kleinen Film vor- und zurückspulen, um so Beweise zu entdecken und den Täter zu ermitteln. Nett gemacht!

Erstmals ohne Bonus-Rätsel

Auch der Riddler ist wieder mit dabei und hat zig sammelbare Objekte in der Stadt verteilt – anstelle grüner Fragezeichen-Symbole sind es diesmal zwar Datenpakete, doch das Prinzip ist identisch mit dem aus *Arkham City*. Batman muss also wieder kleine Puzzle- und Geschicklichkeitsaufgaben lösen, um die Daten zu sammeln, auch das gibt Erfahrungspunkte und sorgt für Ablenkung. Leider haben die Entwickler dabei ein Element der Vorgängerspiele ersatzlos gestrichen: Die motivierenden Riddler-Rätsel, für die Batman bestimmte Orte und Gegenstände in der Spielwelt scannen musste, gibt es nicht mehr. Damit geht ein schönes Adventure-Element verloren! Auch sonst gibt's diesmal weniger zu entdecken: Der Vorgänger bot im Vergleich etwas mehr Such- und Sammelbares, mehr Nebenbeschäftigung. Kein Wunder, dass man *Arkham Origins* mitsamt Haupt- und Nebenquests in etwa 12 bis 16 Stunden durchgespielt hat; wer alle Riddler-Datenpakete sammelt, ist natürlich länger beschäftigt. *Arkham Origins* mag zwar nicht ganz so vollgepackt wie *Arkham City* sein, fühlt sich aber trotzdem vollständig an: Die Story ist gut inszeniert, entwickelt sich spannend, mündet in ein gelungenes Finale und dazwischen hat man mehr als genug zu tun, um auch mal vom Weg abzukommen – das ist den Kaufpreis absolut wert.

Neu: Der Multiplayer-Modus

Neben der Kampagne gibt es wieder einen Herausforderungsmodus, in dem Batman auf zig Karten Gegnerwellen bekämpfen darf – das ist nur für Highscore-Jäger interessant. Viel spannender klingt der brandneue Multiplayermodus, den wir bei Redaktionsschluss aber noch nicht testen konnten. Der Mehrspielerpart wurde von Splash Damage (*Enemy Territory*, *Brink*) entwickelt und erweitert das bekannte Konzept: Auf mehreren Maps darf man nämlich nicht nur Helden wie Batman oder Robin spielen, sondern erstmals auch die Gangster wie in einem Third-Person-Shooter steuern, inklusive Schurken wie Joker und Bane. Neben Schusswaffen und allerlei Gadgets kommen dabei auch die Schleich-Fähigkeiten voll zum Einsatz. Für den bevorstehenden Test der PC-Fassung werden wir aber nicht nur überprüfen, ob die Multiplayerserver sauber laufen, sondern auch wie gut die Grafik angepasst wurde – immerhin soll *Arkham Origins* am PC aufwendige PhysX-Effekte und schärfere Texturen als die Konsolenversionen bieten.



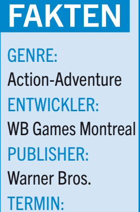
Spannendes Highlight der Story: Batman verschafft sich Zugang zu Gothams Polizeirevier.

Immer noch cool: Mit seiner bewährten Seilkanone schwingt sich Batman durch die Levels.



An Tatorten analysiert Batman das Verbrechen wie eine Art virtuellen, pausierbaren Film.

FAKTEN





GENRE:
Action-Adventure
ENTWICKLER:
WB Games Montreal
PUBLISHER:
Warner Bros.
TERMIN:
25. Oktober 2013

- Gute Story, die lange vor Arkham Asylum und Arkham City spielt
- Gameplay über weite Strecken deckungsgleich mit Arkham City
- Ein paar neue Gadgets und Gegner
- Größere Spielwelt als im Vorgänger
- Erstes Batman-Spiel mit Multiplayer
- Nicht von Rocksteady entwickelt

„Selbst ein schwächerer Batman ergibt noch ein starkes Spiel."

Felix Schütz

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten die Xbox-360- und PS3-Version von *Batman: Arkham Origins* komplett durch. Den Mehrspielermodus konnten wir dabei noch nicht ausprobieren. Alle Shots in diesem Artikel stammen aus der PS3-Fassung.

- \+ Gelungene Vorgeschichte zu den *Arkham*-Spielen
- \+ Rasante, fantastisch animierte Nahkämpfe
- \+ Spannende Schleich-Passagen
- \+ Gotham City als weitläufiger, frei erkundbarer Schauplatz
- \+ Gut umgesetzte Batman-Charaktere mit tollen Sprechern
- \+ Aufwendige Inszenierung, stimmungsvoller Soundtrack
- \+ Vielversprechender Multiplayermodus
- \+ PC-Fassung u.a. mit zusätzlichen PhysX-Effekten
- − Kaum Neuerungen, fast alles ist aus *Arkham City* bekannt
- − Innenlevels fallen linearer aus als in den Vorgängern
- − Riddler-Rätsel der Vorgänger wurden ersatzlos gestrichen
- − Mit 12-16 Stunden umfangreich, aber kürzer als *Arkham City*

WERTUNGSTENDENZ 0  84-88 100

Rocksteadys *Arkham Asylum* und *Arkham City* zählen zum Besten, was ich in den letzten Jahren spielen durfte. Daher kann ich verstehen, weshalb die neuen Entwickler mit so großem Respekt an *Arkham Origins* rangegangen sind. Etwas mehr Mut wäre trotzdem schön gewesen: Die wenigen neuen Gadgets und Gegnertypen fügen dem alten Konzept kaum etwas hinzu, das spielt sich teilweise eher wie ein gewaltiges Add-on – was man natürlich auch als Lob interpretieren kann. Meine größte Sorge galt übrigens der Story, doch genau die hat WB Games Montreal erstaunlich gut hinbekommen: Batman-Fans dürfen sich auf spannende Cutscenes, stark vertonte Dialoge und gelungene Auftritte von Alfred & Co. freuen. Ich persönlich vermisse allerdings die tollen Riddler-Rätsel aus den Vorgängern – wirklich schade, dass dieses reine Adventure-Element ersatzlos gestrichen wurde.

TEST

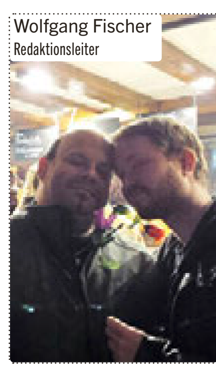
11/13

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Hielt die im Internet herumgeisternden Katzen-die-wie-Hitler-aussehen-Fotos bislang für Photoshop-Erfindungen …
… und dann kam der Urlaub (siehe Abbildung links).
Vermutet einen blöden Zufall:
Vollversion? Tom Clancy. Titelstory? Tom Clancy. Wer verstarb während der Heftproduktion? Richtig.
Muss dringend den Privat-PC aufrüsten:
Die *Battlefield 4*-Beta zeigte auf deprimierende Weise die Leistungsgrenzen auf.



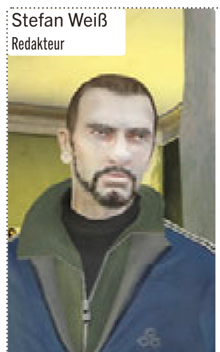
Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter

Freut sich darauf:
Endlich seinen Nachwuchs kennenzulernen! Anfang November ist es so weit.
Ist wieder einmal:
Feuer und Flamme für die alten *Wizardry*-Spiele. Für die Meisterwerke-Rubrik kurz reingezockt und seitdem nicht mehr davon losgekommen. Süchtig machendes Teufelszeug!
Hat nach *Demonicon*:
Mal wieder richtig Lust mit einer paar Kumpels einen ausgedehnten Pen&Paper-*DSA*-Abend zu verbringen.



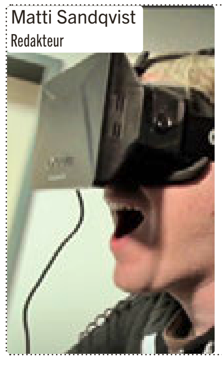
Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Batman: Arkham Origins (Xbox 360), *Alien Rage*, *Goodbye Deponia*, *Mars: War Logs*, *The Wolf Among Us*, *Diablo 3* (Xbox 360), *Middle Manager of Justice* (Android)
Spielt derzeit:
Godus (Beta), *Hearthstone* (Beta), *Valdis Story*, *Beyond* (PS3), *The Conduit HD* (Android), *Marvel Puzzle Quest* (Android), *Batman: Arkham Origins - Blackgate* (PS Vita)
Widmet sich danach:
Path of Exile, *Two Brothers*, *Deus Ex: HR Director's Cut*



Stefan Weiß
Redakteur

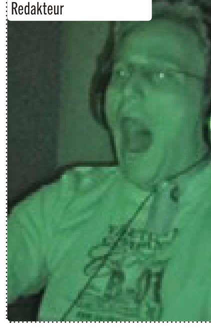
Widmete sich *GTA 4*:
Da *GTA 5* für den PC auf sich warten lässt, musste *GTA 4* herhalten, um sich die Zeit mit einem intensiven Mod-Workshop zu vertreiben.
Fliegt durchs All:
Da die Vorfreude auf *X Rebirth* weiterhin steigt, kommt auf dem heimischen PC die komplette *X*-Reihe auf die Platte.
War positiv überrascht:
Dass aus *Demonicon* ein ordentliches *DSA*-Abenteuer (mit Macken) geworden ist.



Matti Sandqvist
Redakteur

Tobt sich mal wieder als Historiker aus:
Und liest Biografien über Karl den Großen sowie diverse Fachbücher über die Karolinger und bereitet sich so auf eine Reise nach Aachen mit seiner liebsten Frühmittelalter-Expertin vor.
Ist obendrein mal wieder rückfällig geworden:
Die Beta-Version von *Planetary Annihilation* weckte schöne Erinnerungen an *Supreme Commander* – mehr brauche ich wohl nicht zu sagen …





Peter Bathge
Redakteur

Im Oktober gespielt:
Kingdoms of Amalur: Reckoning, *Alien Rage*, *Company of Heroes 2*
Bereitet sich auf den Verkauf seiner Xbox 360 vor:
Und spielt noch schnell die letzten ausstehenden Spiele auf der Microsoft-Konsole, für die er bisher keine Zeit hatte. Zuletzt *Halo 4*, *Gears of War: Judgment* und *Enslaved: Odyssey to the West*.
Konnte endlich:
Das Oculus Rift Devkit ausprobieren und ist seitdem von der 3D-Brille überzeugt!



Marc Brehme
Redakteur

Spielte:
The Raven, *Adventure Park*, *Beyond: Two Souls* (PS3) und den Adventure-Klassiker *Simon The Sorcerer* (Android)
Findet:
Weder Handy noch Tarif für seine Bedürfnisse. Ohne Telefonflat, aber mit Handybedienung via USB-Kabel am PC. Und nix Cloud! Tipps?
Kämpft:
Mit einem Rohrbruch, der Wanddurchbruch, Reparatur, eine feuchte Küche und drei Wochen laufende Trocknungsgeräte nach sich zieht.



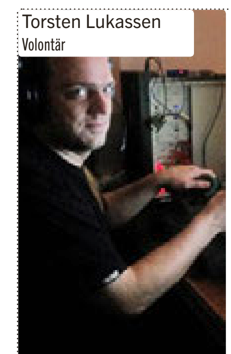
Viktor Eippert
Redakteur

War mal wieder:
Im wunderbaren Japan und besuchte dort die Tokyo Game Show. PC-mäßig ging auf der Messe wie gewohnt praktisch gar nichts, aber der Trip war klasse. Japan geht eben immer!
Kommt nicht mehr los von:
Rogue Legacy und *Hearthstone* (Beta), vor allem Ersteres ist echt suchterregend.
Spielt(e) außerdem:
Battle Worlds: Kronos (Alpha), *Dust: An Elysian Tail*, *Diablo 3* (PS3), *Velocity Ultra* (PS Vita)



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Staunt:
Bauklötze über die Zufriedenheitsgarantie von Origin. Hätte er in seinen kühnsten Träumen nicht erwartet.
Trauert:
Ein ganz klein wenig um Data Becker. War eine coole Zeit damals und DB war ein Teil davon. Genau wie der Walkman und *Knight Rider*.
Mault:
Wegen seiner Steuererklärung und des Wetters, was er beides als unerfreulich empfindet. Wäre daher gerne Samoaner.



Torsten Lukassen
Volontär

Spielt momentan:
Exzessiv *War Thunder* und intoniert dabei lautstark Reinhard Meys *Über den Wolken* – um mindestens zwei Oktaven und einen Halbton zu tief.
Verursacht dadurch:
Seltsame, fremdschämende Blicke bei den ihn umgebenden Kollegen.
Kümmert sich:
Da kein bisschen drum. Ist ja auch nicht seine Schuld, dass die Kulturbanausen hier in der Redaktion keinen Geschmack haben. Oder?

SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

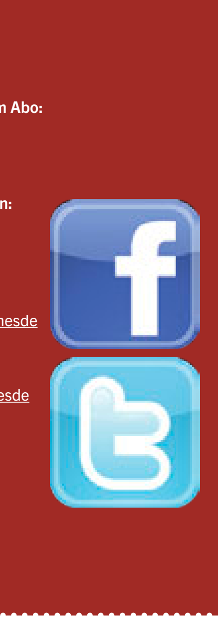
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



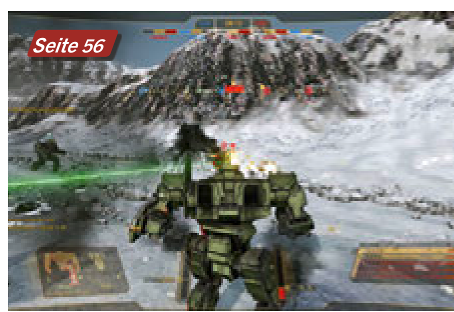
TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON



Mit der klassischen, deutschen Pen&Paper-Lizenz *DSA* im Gepäck stellt Kalypso sein düsteres Action-Rollenspiel fertig. Wir haben es komplett durchgespielt und zeigen die Stärken und Schwächen auf.

SIMULATION
MECHWARRIOR ONLINE



Ausgehungerte *Battletech*-Fans bekommen eine richtig gute Action-Simulation geboten, die zudem auf ein faires Free2Play-Modell setzt. Allerdings schauen Solo-Spieler in die Röhre – eine Einzelspielerkampagne haben sich die Entwickler leider gespart.

ADVENTURE
GOODBYE DEPONIA

Daedalic spendiert seiner Müll-Trilogie ein gelungenes Finale: Auch Rufus' letztes Abenteuer überzeugt mit einer absurden Geschichte, verrückten Rätseln und liebenswerten Charakteren – nur der Humor ist und bleibt Geschmackssache.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

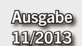
Motivationskurve
Testversion: Xxxxxx
Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX
STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Herausragend .. 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0
Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahrt ihr in diesen Extrakommentaren.
65
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





GENRE

PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 78.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

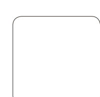
> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung | Ab 6 Jahren | Ab 12 Jahren | Ab 16 Jahren | Keine Jugendfreigabe

Hauen, Seitwärtsrolle, zaubern, Seitwärtsrolle ... *Demonicon* bietet lediglich simple Actionkämpfe.

Das Schwarze Auge: Demonicon

Von: Stefan Weiß

Trotz etlicher Mängel kommt Kalypso mit einem blauen Auge davon. Den Story-Autoren sei Dank.

D*as Schwarze Auge* kannte man auf dem PC bislang als farbenfroh und beschaulich inszeniertes Gruppenabenteuer, wie etwa im märchenhaften *Drakensang*. *Demonicon* hingegen widmet sich der dunklen Seite von Aventurien, angesiedelt in den Schattenlanden. Gemäß der Rollenspielvorlage ist diese Gegend geprägt von Düsternis, Dämonen, Krieg und finsteren Kulten.

Spielstart mit Kino-Anleihe

Der Auftakt zum actionorientierten Solo-Abenteuer beginnt mit einem Rendervideo, das sich ganz der Hintergrundthematik widmet: Wir sind Zeuge einer Dämonenbeschwörung und bekommen eine Schlacht zu Gesicht, in der die Armee des Schwarzmagiers Borbarad den Truppen der Kriegsgöttin Rondra gegenübertritt, ein in der *DSA*-Welt Aventurien historisch korrektes Ereignis. Die cineastische Darbietung klaut dabei dreist von Peter Jacksons *Herr der Ringe*-Verfilmung. Was das Kriegsgemetzel mit der gezeigten Beschwörung zu tun hat, bleibt zunächst völlig unklar. Nach dem Intro finden wir uns in der Stadt Warunk wieder, die als Zufluchtsort in den Schattenlanden dient. Cairon, die Hauptfigur steht vor der ersten Aufgabe – die Suche nach seiner Schwester Calandra, die einen Adligen heiraten soll.

Die Schöne ...

Die Geschichte von *Demonicon* wirkt zu Beginn konfus und schmeißt den Spieler mit aventurischen Begriffen zu; *DSA*-Kenner wissen das sicher zu schätzen, ansonsten sorgt es aber erst mal für Verwirrung. Immerhin gibt es ein sich im Verlauf des Spiels füllendes Lexikon, das für Hintergrundinformationen sorgt.



Das Krallenmoor ist ein düster inszenierter Schauplatz, nur leider sehr schlauchförmig aufgebaut.

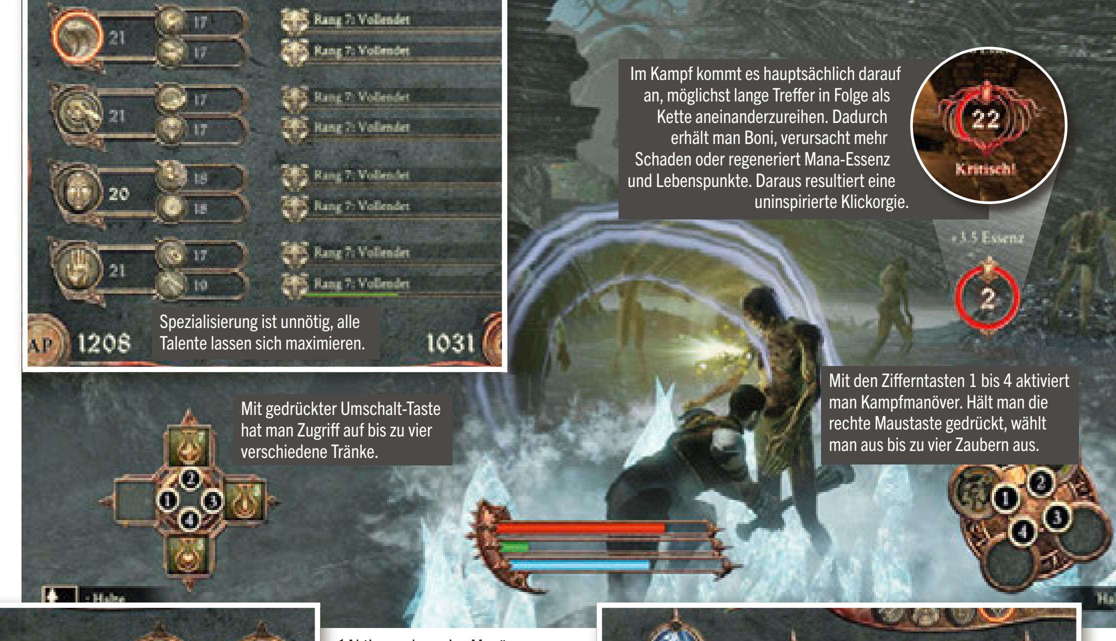


In Warunk muss sich Held Cairon mit einem Heshthot-Dämon aus den Niederhöllen messen, eine schöne Abwechslung zu den vielen Kämpfen gegen Standardgegner.

DSA LIGHT

Der Rollenspielkern in *Demonicon* nutzt zwar reichlich Begriffe der *DSA*-Lizenz, die Mechanik ist jedoch voll und ganz auf Action getrimmt.

Im Laufe des Abenteuers häuft Cairon Abenteuer- und Gabenpunkte an. Levelaufstiege für den Helden gibt es nicht. Die Punkte lassen sich jederzeit im Charaktermenü dazu verwenden, um Attribute, Talente, Manöver und Gabenzauber zu steigern. Da es keine Klassenausrichtung gibt, bleibt einem nur die Option, herumzuprobieren, was für den Charakter wohl am besten geeignet ist. Wer sich dabei verskillt, hat Pech gehabt.



Spezialisierung ist unnötig, alle Talente lassen sich maximieren.

Mit gedrückter Umschalt-Taste hat man Zugriff auf bis zu vier verschiedene Tränke.

Im Kampf kommt es hauptsächlich darauf an, möglichst lange Treffer in Folge als Kette aneinanderzureihen. Dadurch erhält man Boni, verursacht mehr Schaden oder regeneriert Mana-Essenz und Lebenspunkte. Daraus resultiert eine uninspirierte Klickorgie.

Mit den Zifferntasten 1 bis 4 aktiviert man Kampfmanöver. Hält man die rechte Maustaste gedrückt, wählt man aus bis zu vier Zaubern aus.



◀ Aktive und passive Manöver verbessern die Kampfeigenschaften von Cairon. Einmal dafür ausgegebene Abenteuerpunkte lassen sich jedoch nicht zurücksetzen. Daher besteht gerade für Anfänger die Gefahr, sich hier zu verzetteln.

▶ Obwohl das zentrale Thema in *Demonicon* die dämonischen Gaben von Hauptfigur Cairon sind, fällt der Magie-Teil im Spiel recht bescheiden aus. So gibt es gerade mal vier Zaubersprüche, die sich jeweils in vier Stufen und um eine Handvoll Boni erweitern lassen.



So versteht man nach und nach die Zusammenhänge im Spiel und die in *DSA* zugrunde liegende Welt voller Götter und Dämonen.

Vorerst stolpern wir ohne großen Durchblick mit unserer Heldenfigur durch den ersten Dungeon, den Molchenberg, der gleichwohl als Tutorial dient. Aus der Suche nach Cairons Schwester entwickelt sich eine Questreihe, in deren Verlauf der Spieler immer wieder Entscheidungen treffen muss. Lässt man den Kannibalen laufen oder nicht? Begnadigt man die Gefangenen oder macht sie einen Kopf kürzer? Oft schwankt man bei den Entscheidungen zwischen „Pest oder Cholera“ – es gibt kein klares „Gut oder Böse“. Das passt sehr gut zum düsteren Schattenlande-Setting.

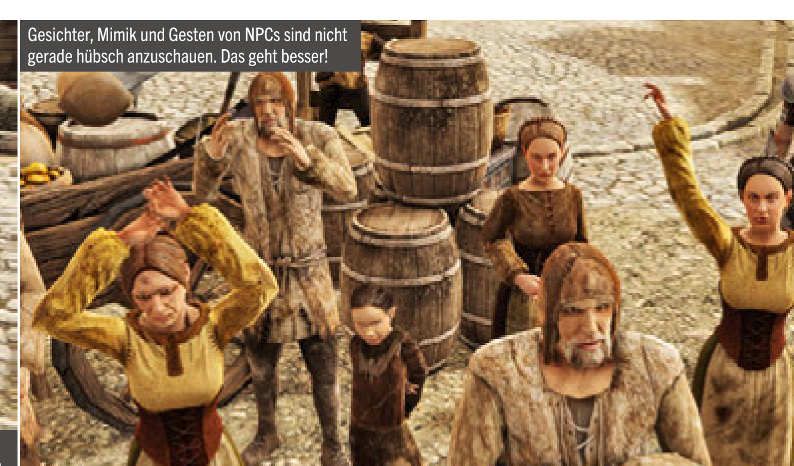
Demonicon führt den Spieler im Verlauf der 18 Stunden umfassenden Kampagne durch eine immer besser erzählte Geschichte, in der die anfangs wirren Storyfäden am Ende ein stimmiges Gesamtbild ergeben. Aus der Familiengeschichte rund um Cairon und dessen Schwester entsteht ein Netz aus Lügen und Intrigen, in das verschiedenste Fraktionen und Charaktere verstrickt sind. In der Stadt Warunk etwa herrscht ein Zwist zwischen der Stadtgarde und dem schmuggelnden Kreuzerkartell. Als Spieler kann man zunächst für beide Parteien Quests erledigen, muss sich aber an Schlüsselstellen für eine Seite entscheiden. Das wirkt sich auf den Fortgang der Geschichte aus. Je weiter man in *Demonicon* vorankommt, desto prägnanter wirkt sich die Rolle Cairons im Storyverlauf aus – wer hätte gedacht, dass man mit einer mehrteiligen Rätselreihe einen religiösen Katechismus für die aufstrebende Kirche Borbarads erstellen muss? Schöne Idee und mit guten Dialogen inszeniert.

... und das Biest

Abseits der Geschichte ziehen sich von Anfang bis Ende nicht zu übersehende Schwächen durchs Spiel. Allen voran fällt die maue grafische Präsentation auf. Das Flüchtlingsviertel von Warunk etwa, in das es uns zu Beginn verschlägt, wirkt angesichts des braun-matschigen Texturdebakels abschreckend. Auch etliche Figuren sehen aus, als wäre keine Zeit geblieben, um sie fertigzustellen. Da fehlt es oft an ordent-



Technische Mängel, wie etwa hier der Clippingfehler bei Fergoloschs Händen, trüben das Gesamtbild in *Demonicon*.



Gesichter, Mimik und Gesten von NPCs sind nicht gerade hübsch anzuschauen. Das geht besser!

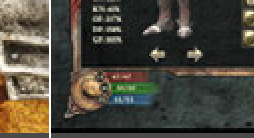


Im Verlauf der Hauptquests stellt uns *Demonicon* immer wieder vor schwerwiegende Entscheidungen, die gut zum Setting passen.



Hier und da gibt es ein Rätsel zu lösen. Die sind nicht sonderlich schwer, lockern aber den Spielverlauf auf.


Technische Mängel: Texturen benötigen oft lange Ladezeiten und die Gesichter wirken mit ihren aufgerissenen, starr blickenden Augen seltsam.


Das Sockelsystem für Waffen und Rüstung erlaubt, Verbesserungen einzubauen. Bloß dumm, dass man diese dann nicht mehr verändern kann.


Anschlagbretter bieten Nebenquests, die sich allerdings rein auf simple Bring-und-Hol-Aufgaben beschränken.

lichen Animationen und der ausgeprägte Frosch-Blick etlicher NPCs stört. Wenn man in längere Dialoge verstrickt ist, fallen einem bei den Charakteren Bewegungsschleifen auf, die sich ständig wiederholen. So verschränkt etwa Zwerg Fergolosch immer auf die gleiche Art seine Arme und Hände – versehen mit Clippingfehlern – was einfach nicht zu den oft emotional sehr überzeugend gesprochenen Sätzen passt.

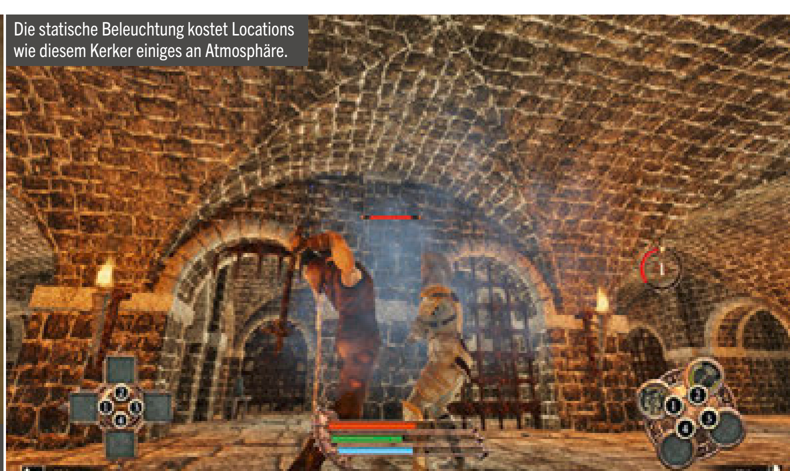
Nicht nur die Figuren, auch die Umgebungsgrafik offenbart immer wieder Schwächen, etwa wenn wir zum Horizont blicken, der aus einer verwaschenen Texturtapete besteht. Generell lädt *Demonicon* Texturen oft zeitverzögert, selbst wenn man nur die Level-Karte aufruft. Das nagt an der Atmosphäre, ebenso wie die steril wirkenden Levelabschnitte mit leeren Räumen oder stumm herumstehenden NPCs. Dazu ist das Leveldesign eng und schlauchartig gestaltet, was bei etlichen Quests zu umständlich langen Laufwegen führt. Warum zum Beispiel muss der Eingang in die Markttaverne im zweiten Kapitel permanent von einer Barrikade versperrt sein? Dadurch muss man einen langen Umweg in Kauf nehmen, damit man in das für die Story wichtige Gebäude gelangt.

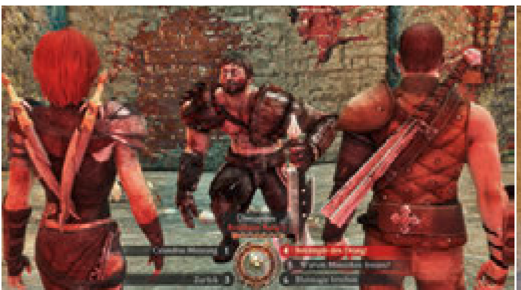
An anderer Stelle befinden wir uns in dunklen Höhlen oder Verliesen, die nur von Fackeln erhellt sind. Doch das Beleuchtungssystem in *Demonicon* ist statisch, sodass ein Kerker unrealistisch hell wirkt, oder sich Dunstschleier in einer Höhle lediglich als weiße Wand präsentieren.

Das Kampfsystem in *Demonicon* ist rein auf Action getrimmt. Es besteht zum größten Teil nur daraus, eine möglichst rhythmische Schlagfolge zu erreichen, um möglichst hohe Schadensboni zu erreichen. Zwischendurch setzt man Kampfmanöver wie Finte, Ausweichen, Gezielter Stich ein oder nutzt magische Angriffe – das war's. Taktisch anspruchsvoll ist das Ganze nicht und erinnert an Spiele wie *Arcania: Gothic 4*. Generell ist die Charakterentwicklung in *Demonicon* kein herausragendes Feature, da es kaum Spezialisierung bietet. Das Ganze funktioniert zwar, hat aber mit dem *DSA*-Regelwerk wenig zu tun.

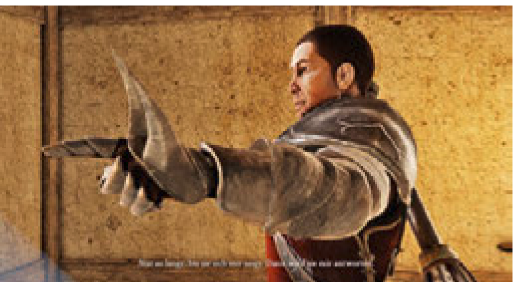
Demonicon bietet ein gut erzähltes Abenteuer, das von seinen Sprechern lebt, aber ein tief gehendes Rollenspiel ist es nicht. ❑


Wie sich die Spielerentscheidungen auswirken, erzählt *Demonicon* mit solchen Zeichnungen.

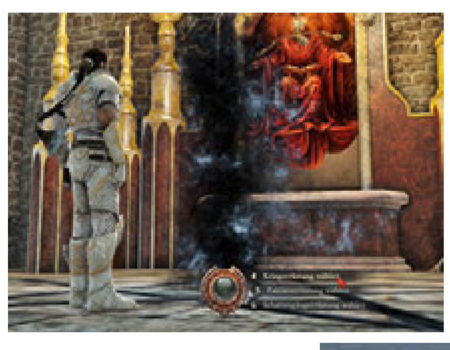

Die statische Beleuchtung kostet Locations wie diesem Kerker einiges an Atmosphäre.



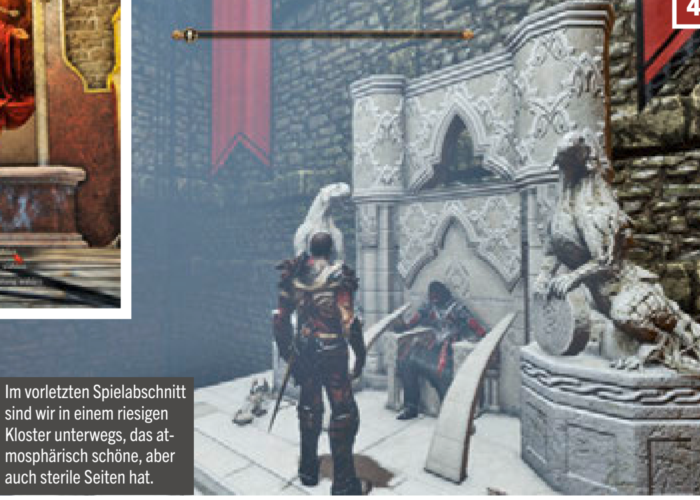
1 Die erste Questreihe führt uns zu einer tief greifenden Entscheidung, was die gute Erzählung in *Demonicon* unterstreicht. Leider vermag das Gameplay und die optische Präsentation bis dahin nicht zu überzeugen. Zu steril wirkt die Szenerie, zu uninspiriert ist das Kampfsystem.



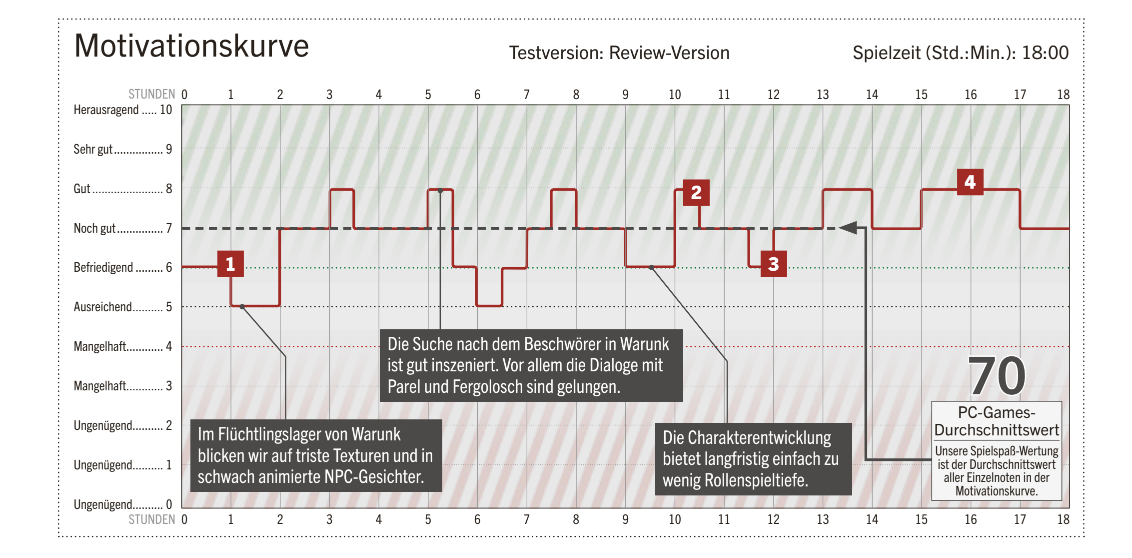
2 Ab dem dritten Kapitel nimmt die Story-Erzählung deutlich mehr Fahrt auf. Was hat es mit den Dämonen in Warunk auf sich? Wie entwickelt sich der Konflikt zwischen dem Kreuzerkartell und der Stadtgarde? Welche Rolle spielen die Rondrianer? Der Plot bietet spannende *DSA*-Unterhaltung.



3 Trotz der sich weiterhin steigernden Geschichte und den meist gut vertonten Dialogen leistet sich *Demonicon* immer wieder Designpatzer. Wie etwa hier, als wir drei Rüstungen angeboten bekommen, ohne deren Werte zu kennen. Wir kaufen quasi die Katze im Sack.



4 Im vorletzten Spielabschnitt sind wir in einem riesigen Kloster unterwegs, das atmosphärisch schöne, aber auch sterile Seiten hat.

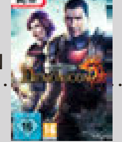


MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Mehr Action-Adventure als Rollenspiel. Als Hörbuch wäre es sehr gut!"

„Augen zu und durch", dachte ich mir während der ersten Spielstunde von *Demonicon*. Das simple Kampfsystem bietet zu wenig Tiefgang und die insgesamt maue, optische Präsentation ist gewöhnungsbedürftig. Doch unter dem technisch und spielerisch eher mittelmäßigen Rollenspielmantel verbirgt sich ein gut erzähltes *DSA*-Abenteuer. Wenn man sich durch die ersten zwei Kapitel durchgerungen hat, entwickelt sich die Geschichte spannend weiter. Besonders die intensive Auseinandersetzung mit der Schattenlandthematik, dem damit verbundenen Borbaradianismus und Dämonismus ist prima erzählt. Das liegt vor allem an den gut vertonten Dialogen, die hier und da zwar platt wirken, aber insgesamt den eigentlichen Reiz von *Demonicon* ausmachen. Die Sprecher der Schlüsselfiguren Parel und Fergolosch beispielsweise oder auch der durchgeknallte Magier Feodor machen ihre Sache hervorragend. Mehr als einmal ertappte ich mich dabei, die Dialoge mit geschlossenen Augen anzuhören, eben so, als würde ich einem schönen Fantasy-Hörbuch lauschen.

DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON



Ca. € 36,-
25. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Noumena Studios
Publisher: Kalypso
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Man benötigt sowohl einen Spielaccount bei Kalypso als auch einen gültigen Steam-Zugang.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schwankt stets zwischen hässlich und ordentlich. Störend sind lange Texturladezeiten.
Sound: Stimmungsvoller Soundtrack und gute Vertonung, allerdings mitunter schlecht abgemischt.
Steuerung: Solide Maus- und Tastaturbedienung. Die Figur bleibt jedoch öfter mal an Objekten hängen. Die automatische Zielerfassung nervt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz Dualcore-CPU, Geforce 9600 GT/Radeon 3800, 2 GB RAM, Win XP
Empfehlenswert: 3 GHz-Quadcore-CPU, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850, 4 GB RAM, Win 7 (64 bit)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Setting ist blutig-düster gehalten. Die Dialoge sind oft derb, teilweise unterhalb der Gürtellinie angesiedelt. Bei den Kämpfen kommen nur wenige Blut- und Splattereffekte zum Einsatz.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00
Die Steam-Version lief insgesamt rund und stabil. Inhaltliche Quest-Bugs traten nicht auf, hier und da wurden falsche Dialogtexte angezeigt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Anfangs undurchsichtige und wirre, aber später gut gelungene und spannende *DSA*-Geschichte.
- ➕ Überwiegend gute bis sehr gute Vertonung
- ➕ Stellt den Spieler immer mal wieder vor moralische Entscheidungen
- ➕ Nutzt unverbrauchtes Dämonen- und Borbarad-Setting der *DSA*-Welt
- ➖ Kämpfe laufen überwiegend nach dem gleichen Muster ab
- ➖ Dialoge werden oft von zu lautem Umgebungssound überlagert
- ➖ Technisch schwache Präsentation
- ➖ Steril und leer wirkende Levelabschnitte trüben die Atmosphäre
- ➖ Charakterentwicklung bietet zu wenig Tiefgang

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 70

Die Dichte an Hindernissen (hier: Alien-Minen und ein Riesenwurm) nimmt mit fortschreitender Spieldauer zu.

In den Bosskämpfen ist Dauerfeuer und geschwindes Ausweichen gefragt.

Auf Seifenblasen hopst der Shiner Schächte hinauf.

Glare

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Wenn Blicke töten könnten ... bräuchte der Held dieses Jump & Runs keine Laserkanone.

Blicke können mörderisch sein oder eiskalt, sie bringen Menschen zum Schweigen und lassen Ehemänner vor Schreck innehalten, wenn die Gattin streng guckt. Das alles ist Kinderkram für den Protagonisten des Indie-Jump&Runs *Glare*: Auf Knopfdruck funktioniert der Wächter des Lichts, Shiner genannt, seine Augen zu einer Taschenlampe mit der Wattstärke der Mittagssonne um. Den entstehenden Lichtstrahl fokussiert er anschließend auf Objekte und Gegner im Blickfeld. Das Ergebnis fällt unterschiedlich aus: Eine Pflanze wächst im Lichtschein und eignet sich daraufhin als Trampolin, um höhere Ebenen zu erreichen. Gegner fliehen vor der Helligkeit und lassen sich so in tödliche Stachelfallen drängen. Über Abgründen platzierte Knotenpunkte agieren als Anker, an die sich der Held hängt, sobald er sie mit seinen glühenden Augen anstrahlt. Außerdem aktiviert man aus gleißender Energie bestehende Rutschbahnen, an denen sich der Protagonist wie an einer Wäscheleine abseilt.

Der Spieler im Fluss

Die schwunghaft gestalteten Levels von *Glare* laden zum flinken Hinabgleiten von Abhängen und furiosen Sprungsequenzen in Sekundenschnelle ein: Es macht einen Heidenspaß, in einem Affenzahn durch die Levels zu fegen und der Gefahr ins Gesicht zu lachen. Das Spiel steuert sich dabei überraschend präzise mit Maus und Tastatur. Wer will, schließt ein Gamepad an, damit fällt aber das Zielen schwerer als mit der Maus – ein Nachteil, denn in *Glare* ist die Blickrichtung des Helden aufgrund seiner besonde-


Mit dem (automatisch erhaltenen) Gleit-Upgrade rammt der in Flammen stehende Held Gegner und Felsen einfach aus dem Weg.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Elegante Geschicklichkeitstests ohne störendes Drumherum vor idyllischer Kulisse"

Glare ist nicht so furios unterhaltsam wie *Rayman Legends*, so süß wie *Castle of Illusion*, so unterhaltsam wie *Ducktales Remastered* oder so knuffig wie *Pid* (und schon gar nicht so frustrierend schwer!). Es ist aber trotzdem ein gutes Jump & Run: Weil es den Fokus auf schwungvolle Hüpfpassagen und gut zu steuernde Geschicklichkeitstests legt und dafür Kleinigkeiten wie die Story zur Nebensache erklärt. Einzig ein bisschen länger hätte das Spiel ruhig sein dürfen, selbst zum Sparpreis von 14 Euro: In dem Moment, da mein Held endlich im vollen Besitz seiner Kräfte ist, mit Bomben Felsen wegsprengt und per Taschenlampenblick die Umwelt nach Belieben manipuliert, ist die Kampagne auch schon vorbei.

ren Begabung von entscheidender Bedeutung. Wenn der Shiner nicht gerade Hänge herunter rutscht, über Pfahlgruben springt oder den Schlüssel für eine verschlossene Tür durch den Level transportiert, trägt er simple Kämpfe gegen Pflanzen aus, die schädliche Sporen ausspucken. Oder gegen Kamikaze-Aliens, die auf ihn zufliegen.

Richtig knifflig ist *Glare* nur selten, gerade zu Beginn wirkt der Schwierigkeitsgrad eine Spur zu niedrig. Das liegt daran, dass der Protagonist erst nach und nach automatisch neue Fähigkeiten wie den Doppelsprung erlernt, was die Komplexität und den Anspruch der launigen Hüpferei allmählich steigert. Das Ende ist dann jedoch selbst für Genre-Kenner eine Herausforderung, da hier die Checkpoints weiter auseinander liegen und blitzschnelle Reaktionen sowie das Auswendiglernen eines Hindernisparcours gefragt sind.

Nervig: Bei den Sprungpassagen sorgt die Kamera zuweilen für Frust, etwa wenn sie nicht weit genug herauszoomt. So kommt es zuweilen vor, dass man einen Bildschirmtod in Kauf nehmen muss, um den Pfad auszuspähen.

Story? Unnötiger Ballast!

In *Glare* steht das Gameplay an vorderster Stelle – der Rest ist zweitrangig. Die Hintergrundgeschichte ist mit dem kurzen Introvideo bereits erzählt: Fiese Aliens namens Ramora, die wie fliegende Piranhas aussehen, haben eine Reihe von Planeten mit lebensfeindlicher Finsternis infiziert. Der Shiner hat was dagegen. Fade Storys sind im Jump&Run-Genre zwar an der Tagesordnung, aber *Glare* geht darüber hinaus der Charme eines *Rayman Legends* ab. Der Held zeigt das gesamte Spiel über keine Gefühlsregung, trifft keine anderen Figuren und gibt keinen Ton von sich. Und dennoch ist *Glare* atmosphärisch, was es hauptsächlich dem Design seiner Planeten zu verdanken hat.

Im Spielverlauf bereist der Spieler fünf von den Ramora heimgesuchte Himmelskörper und folgt dabei den Jump&Run-Konventionen, wie sie ein berühmter Klempner mit roter Mütze und blauer Latzhose etabliert hat: Nacheinander geht es in Wald-, Wüsten-, Fels-, Eis- und Lava-Umgebungen. Zum Schluss gibt es noch einen Bosslevel, über den wir nicht zu viel verraten wollen. Die Planeten sind sehr fantasievoll gestaltet: Während der Spieler den Shiner im Vordergrund von links nach rechts und zurück lenkt, sieht man im Hintergrund Berge, Sanddünen und seltsame Felsformationen vorbeiziehen. Hügel entpuppen sich sich bei näherer Betrachtung als riesige Wesen, auf deren Gliedmaßen Moos und Bäume wachsen. Überhaupt zeigt sich die Fauna sehr abwechslungsreich und dient entweder als Hindernis oder Transportmittel auf dem Weg zum Levelausgang: Der Shiner reitet auf dem Rücken fliegender Riesenmotten, überspringt anstürmende Mammut-Nashorn-Mischlinge oder weicht gefährlichen Sandwürmern aus, die sich wie in der Science-Fiction-Saga *Dune* durch den Untergrund fressen.

Den Boss kenne ich doch!

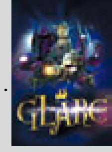
Jeder Level schließt mit einem Bosskampf. Die Unterschiede zur vorherigen Auseinandersetzung muss man dabei mit der Lupe suchen. Es geht nämlich stets darum, das dunkle Herz im Innern des Planeten in drei Phasen zu beschießen, bis es den Geist aufgibt. Dabei umkreist der Shiner sein Ziel und weicht Aliens, Bomben sowie Laserstrahlen aus. Deren Anzahl nimmt zu, je weiter man sich dem Spielende nähert.

Und das kommt früher als gedacht: *Glare* ist nach maximal vier Stunden auch schon wieder vorbei. Levels lassen sich beliebig wiederholen, um die eigene Bestzeit zu unterbieten und 20 versteckte Artefakte zu finden, doch alternative Spielmodi oder Bonuslevels fehlen. Dafür kostet Glare aber auch nur rund 14 Euro. Ein Schnäppchen? Das muss jeder für sich entscheiden. Spaß macht *Glare* auf jeden Fall. Wenn auch nur für kurze Zeit. ❑



Die Taschenlampen-Augen aktiviert man mit der rechten Maustaste, um sich etwa Feinde vom Leib zu halten.

GLARE



Ca. € 14,-
10. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Phobic Studios
Publisher: Phobic Studios
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Die Steam-Version benötigt ein entsprechendes Online-Konto. Auf www.glaregame.com ist das Spiel ohne Kopierschutz erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübscher Stil und abwechslungsreich gestaltete Planeten, aber im Detail sehr grobe Texturen und mickrige Effekte
Sound: Sehr eingängiger Soundtrack, allerdings mit nur einem Musikstück pro Level und daher auf Dauer öde
Steuerung: Voll konfigurierbare Maus-Tastatur-Steuerung mit großer Präzision, auch per Gamepad prima

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2,2 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Lila Aliens und Pflanzen lösen sich bei Beschuss unblutig auf, Gewalt wird nicht explizit dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 03:30
Abgesehen von ein paar Problemen in Verbindung mit unserer Aufnahme-Software-Fraps verlief der Test reibungslos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flüssiges Jump&Run-Gameplay mit hohem Tempo
- ➕ Abwechslungsreiches Leveldesign mit immer neuen Hüpf-Elementen
- ➕ Sanfte Lernkurve mit zunehmend komplexeren Aufgaben
- ➕ Fordernder finaler Boss-Level
- ➕ Fantasievoll gestaltete Planeten mit einzigartiger Flora und Fauna
- ➕ Stimmungsvolle, oftmals treibende Musikuntermalung
- ➕ Reduzierte, aber hübsche Optik
- ➕ Sehr präzise Maus-Tastatur-Steuerung
- ➕ Versteckte Artefakte sammeln als Nebenaufgabe
- ➖ Teils unübersichtliche Kameraperspektiven
- ➖ Zu Beginn eine Spur zu simpel
- ➖ Extrem geringer Umfang
- ➖ Bosskämpfe verlaufen stets nach dem gleichen Schema
- ➖ Minimalistische Handlung
- ➖ Keine Sprachausgabe, Musik wiederholt sich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**

Story-Details zu den Charakteren werden im „Book of Fables“ festgehalten. Dieser Herr hier ist Bürgermeister Crane.

Bei den Dialogen habt ihr stets (unter Zeitdruck!) die Wahl zwischen drei verbalen Antworten – oder ihr lasst Bigby einfach grimmig schauen und schweigen.

The Wolf Among Us: Episode 1 – Faith

Von: Thorsten Küchler

Es war einmal ... ein Thriller für Erwachsene, der sich als Märchen-Adventure tarnte!

Die Ausgangslage von *The Wolf Among Us* ist ebenso absurd wie cool: Rotkäppchen, Schneewittchen & Co. hausen im heutigen New York City – und versuchen, möglichst unerkannt ein normales Leben zu führen! Das klappt mal besser (zum Beispiel bei der Schönen), mal schlechter (beim zugehörigen Biest). Und mittendrin: Bigby, der Sheriff der Fantasy-Community, den man als Spieler steuert. Freilich hat auch Bigby eine Märchenvergangenheit: Er ist der „große böse Wolf“. Entsprechend seiner reichlich animalischen Natur ist der Held der knapp zweistündigen Auftaktepisode zumeist wenig diplomatisch unterwegs: Es wird gehauen und geflucht, was das Zeug hält.

Die Moral von der Geschicht ...

Dennoch gewährt euch Telltale wieder enorm viele Freiheiten – wir haben es nach dem *Walking Dead*-Prinzip mit einer Art interaktivem Film zu tun, dessen Ausgang stark vom Gusto des Spielers abhängt. Die Nebencharaktere merken sich beispielsweise, ob man sie mies behandelt oder mit Geld beschenkt hat. Und an einigen Stellen wird man ganz klar vor die Wahl gestellt: Willst du lieber zur Wohnung eines Verdächtigen fahren? Oder lieber einen alten Kumpel retten, der in Schwierigkeiten steckt? Alles, was man tut, hat entsprechende Konsequenzen – bis hin zu der Tatsache, dass einige Personen schon in der ersten Episode (durch eure Schuld!) den Löffel abgeben. Alle moralischen und unmoralischen Entscheidungen werden freilich gespeichert und nehmen Einfluss auf die Geschehnisse der weiteren vier Episoden, die Telltale in den nächsten Monaten nachliefern wird. Und keine Bange: Wer mit einer seiner Taten partout nicht leben möchte, der kann am passenden Checkpoint neu einsteigen und auch den anderen Handlungspfad ausprobieren.

Reden ist Silber, hauen ist Gold

So toll die flexible Handlung auch sein mag – spielerisch bietet *The Wolf Among Us* dann doch eher Magerkost. Den Großteil der Spielzeit betrachtet man Zwischensequenzen und führt Multiple-Choice-Gespräche. Adventure-Spezialisten fühlen sich


Telltale streut rasante Action-Passagen ein, bei denen ihr eingeblendete Tasten nachdrücken müsst ...

... und zwischendurch auswählt, welche Gegenstände Bigby als Nächstes benutzen soll.



Typisch Telltale: An einigen Stellen stehen wichtige Entscheidungen an ...

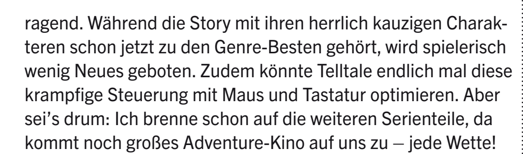
Wollt ihr lieber einen Einbruch bei eurem Kumpel (der Frosch!) untersuchen?

Alle Entscheidungen werden am Ende der Episode mit denen anderer Online-Spieler verglichen.

Oder doch lieber erst den vermeintlichen Selbstmord eines Prinzen untersuchen?

demnach schnell unterfordert: In den wenigen Szenen, in denen man frei durch die Szenerie spazieren und Gegenstände begutachten darf, kommt man durch bloßes Ausprobieren ans Ziel. Zudem ist das Inventar nur Staffage: Bigby sackt zwar Objekte ein, wendet sie dann aber quasi automatisch an. Weitaus besser haben uns die Action-Passagen gefallen: Nicht selten gerät Herr Wolf nämlich in Schlägereien oder Verfolgungsjagden – und die spielen sich wie Quick-Time-Events, sind aber prima inszeniert und erstaunlich flexibel. Schade nur, dass bei diesen rasanten Intermezzi die Technik bockt: Oft kommt die Engine des Spiels trotz niedriger Hardware-Anforderungen ins Stottern. Ansonsten wirkt die Comic-Grafik mit ihren Kritzelstrichen sowie Neon-Farbklecksen enorm stimmig. Und die englischen Sprecher machen einen genialen Job! ❏

MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*



„Zwerge statt Zombies: Telltale wechselt das Szenario, behält aber seine Klasse bei!“

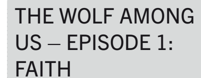
Um Missverständnissen vorzubeugen, gleich mal ein Hinweis in eigener Sache: Unsere relativ verhaltene Wertung zu *Faith* ist aktuell noch „ohne Gewähr“ – denn die Güte von *The Wolf Among Us* wird man erst nach dem Ende der kompletten Staffel korrekt einordnen können. Als Startschuss schlägt sich die erste Episode jedoch schon mal gut, aber eben nicht überragend. Während die Story mit ihren herrlich kauzigen Charakteren schon jetzt zu den Genre-Besten gehört, wird spielerisch wenig Neues geboten. Zudem könnte Telltale endlich mal diese krampfige Steuerung mit Maus und Tastatur optimieren. Aber sei's drum: Ich brenne schon auf die weiteren Serienteile, da kommt noch großes Adventure-Kino auf uns zu – jede Wette!

SO GEHT'S WEITER ...

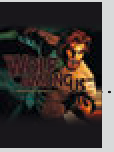
Telltale arbeitet bereits an den vier noch ausstehenden Teilen der Adventure-Serie ...

Die weiteren Episoden von *The Wolf Among Us* werden im Abstand von jeweils knapp sechs Wochen erscheinen und *Smoke and Mirrors*, *A Crooked Mile*, *In Sheep's Clothing* sowie *Cry Wolf* heißen. Wer *Faith* durchspielt, der wird mit einem Teaser-Video auf die kommenden Story-Ereignisse heiß gemacht: Bigby legt sich mit dem Bürgermeister an (Bild rechts) und wird immer mehr zum Tier – wir sind gespannt!





THE WOLF AMONG US – EPISODE 1: FAITH



Ca. € 23,- (ganze Staffel)
11. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist ausschließlich online erhältlich und wird mit eurem Steam-Konto verknüpft.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch ist die Optik angestaubt, aber das Comic-Design sieht dennoch stimmig und schick aus.
Sound: Atmosphärischer Soundtrack, sparsame Effekte und hervorragende englische Sprecher.
Steuerung: Mit einem Gamepad simpel und intuitiv, mit Maus und Tastatur unnötig umständlich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo mit 2GHz, 3 GB Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 512 MB RAM, 2 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: Core 2 Duo mit 2,3 GHz, 4 GB Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 1.024 MB RAM, 2 GB Festplattenspeicher
Tastatur unnötig umständlich.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Das Abenteuer dreht sich zwar um Märchenfiguren und kommt im Comic-Look daher, spart aber nicht mit brutalen Tötungsszenen und Schlägereien. Zudem wird häufig ziemlich derbe geflucht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 03:00
Wir haben die Episode komplett durchgespielt und danach noch überprüft, wie sich die einzelnen Entscheidungen auf den Storyverlauf auswirken. Dabei stürzte *The Wolf Among Us* ein einziges Mal ab. Zudem kam es gelegentlich zu Rucklern und Texturfehlern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großartiges Fantasy-Szenario mit zahlreichen ebenso skurrilen wie coolen Charakteren
- ➕ Brillant geschriebene und professionell vertonte Dialoge
- ➕ Entscheidungen des Spielers nehmen großen Einfluss auf die weiteren Geschehnisse
- ➖ Hakelige Steuerung
- ➖ Störende Grafikruckler in den Action-Sequenzen
- ➖ Formatbedingte, kurze Spielzeit
- ➖ Episode im Gegensatz zu den Konsolenversionen nicht einzeln erhältlich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Eine der Nahkampfwaffen ist eine Kette, die verdächtig an ein ähnliches Utensil aus *Castlevania: Lords of Shadow* erinnert. Bestimmt purer Zufall!

Marlow Briggs and the Mask of Death

Von: Peter Bathge

Wenn der Feuerwehrmann mit der Sense zwei Mal klingelt …

D*arksiders*, *Tomb Raider*, *Castlevania: Lords of Shadow*, *Devil May Cry*. Was haben diese Spiele gemeinsam? Sie dienten ganz offensichtlich alle als Inspiration für die Macher eines Action-Adventure-Geheimtipps, der im September aus dem Nichts aufgetaucht ist und hoffentlich bald eine Fortsetzung findet. Denn für derart solide Unterhaltung müssen PC-Spieler üblicherweise mehr als die lächerlichen 14 Euro ausgeben, die Entwickler Zootfly für *Marlow Briggs* als Kaufpreis veranschlagt.

Humor ist Trumpf

Feuerwehrmann Marlow, dessen Namen das Spiel mit einer solchen Selbstverständlichkeit in seinen Titel integriert, als handle es sich bei ihm um einen bekannten Hollywood-Star, hat es nicht leicht. Erst wird er von den Lakaien des größenwahnsinnigen Verbrechers Heng Long ermordet, dann mittels der Magie einer aztekischen Schamanenmaske als Heiliger Krieger ins Leben zurückgezerrt und schließlich findet er sich auch noch in einem vor Klischees triefenden Plot wieder. Denn natürlich muss Marlow nach seiner Auferstehung nicht nur die genretypische Jungfrau in Nöten aus den Klauen seines diabolischen Gegenspielers befreien, sondern nebenbei auch noch die Welt retten. Gut: Die Story könnte zwar aus einem miesen Abenteuerfilm der 90er-Jahre stammen, wird aber mit einem kräftigen Schuss Selbstironie inszeniert. Das führt zu lustigen Dialogen zwischen Marlow und seinem aztektischen Geist-Partner samt bissiger Kommentare über einfallslose Gameplay-Mechanismen, etwa die Existenz eines an günstiger Stelle


Mit den auf Dauer öden Geschützturm-Sequenzen übertreibt es *Marlow Briggs* zuweilen.



Die Bosskämpfe bieten eine gute Mischung aus spielerischer Herausforderung und optischem Bombast.

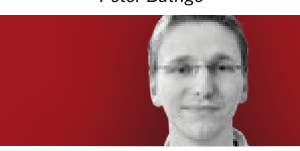

Scharmützel wechseln sich mit Geschicklichkeitspassagen ab, in denen man ohne Doppelsprung keinen Blumentopf gewinnt.

platzierten Flakgeschützes, mit dem der Spieler in der Folge etliche Hubschrauber vom Himmel holt.

Abwechslungreich und spaßig
Marlow Briggs vermengt Spielelemente anderer Titel zu einem vertrauten, durchweg unterhaltsamen Mix: Der Held erklimmt Hindernisse, verschiebt Kisten und zieht an Hebeln, um simple Puzzles zu lösen. Er schwingt sich über Abgründe, flieht wie ein bekannter Film-Archäologe vor riesigen Steinkugeln, absolviert Minispiele wie eine Shoot-'em-Up-Einlage aus der Vogelperspektive, besiegt gewaltige Bossgegner durch eine Kombination aus cleverem Ausweichen und unaufdringlichen Quick-Time-Events und vermöbelt vor allem jede Menge tumber KI-Feinde.

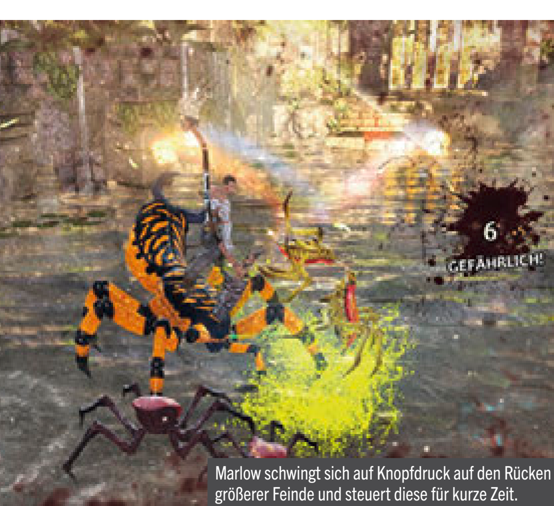
Vier Waffen stehen dem Spieler dazu zur Verfügung, die er ebenso wie vier Zauber im Verlauf des Abenteuers erhält. Mit verdienten und abseits des Hauptpfads versteckten Erfahrungspunkten wertet man die Skills auf, am Ende hat man aber ohnehin viel zu viele Punkte und alle Talente voll ausgebaut. Motivierender als diese RPG-Elemente sind die zahlreichen Angriffs-Combos für des Helden (Doppel-)Sense, Hammer oder Kette. Zumindest in den unteren beiden von vier Schwierigkeitsgraden ist es aber nur selten nötig, Feinde mit speziellen Schlagkombinationen einzudecken. Meist genügt es, wahllos schwere und leichte Angriffe aneinanderzureihen (Buttonmashing). Wir hätten uns daher mehr Gegnertypen gewünscht, die dem Spieler unterschiedliche Taktiken abverlangen. Mit Ausweichrolle, Block-Funktion, fairen Checkpoints und freier Speicherfunktion ist *Marlow Briggs* für Genre-Kenner nämlich ohnehin einen Tick zu leicht. Spieler von *DmC: Devil May Cry* und *Castlevania: Lords of Shadow* auf der Suche nach Nachschub sollten trotzdem mal reinschauen. Kostet ja nicht die Welt. ❑

MEINE MEINUNG |
Peter Bathge

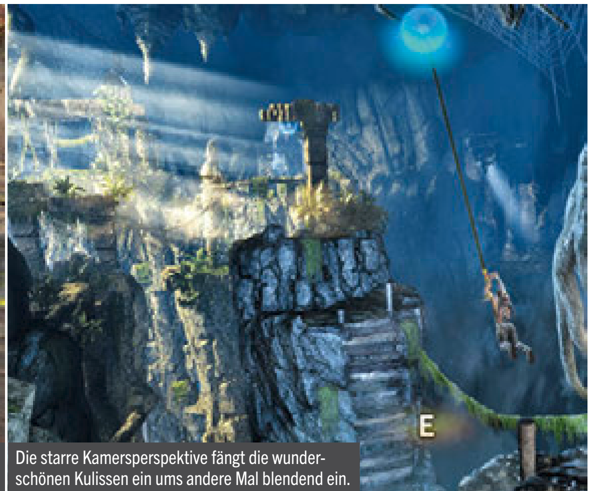



„Günstig, gut und rundum sympathisch"

Das Ende von *Marlow Briggs* deutet auf einen Nachfolger hin. Super, denn den würde ich liebend gerne spielen! Das Action-Adventure erreicht zwar in keiner Disziplin die Klasse seiner Vorbilder. Muss es aber auch gar nicht, immerhin ist es deutlich günstiger. Die kleinen Schwächen verblassen angesichts der schieren Masse an unterschiedlichen, solide umgesetzten Gameplay-Elementen, die in diesem Geheimtipp stecken. Mich hat es jedenfalls gefreut, dass heuzutage neben AAA-Titeln der großen Publisher, kleinen Indie-Perlen und dem üblichen Software-Schrott auch noch Platz für solch angenehme Überraschungen ist!



Marlow schwingt sich auf Knopfdruck auf den Rücken größerer Feinde und steuert diese für kurze Zeit.


Die starre Kamersperspektive fängt die wunderschönen Kulissen ein ums andere Mal blendend ein.

MARLOW BRIGGS AND THE MASK OF DEATH
Ca. € 14,-
20. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Zootfly
Publisher: 505 Games
Sprache: Englisch (deutsche Untertitel)
Kopierschutz: Das Spiel ist nur bei Steam erhältlich und benötigt ein entsprechendes Konto sowie eine einmalige Online-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Im Detail grobkörnig. Dafür gibt es feine Lichteffekte und herrliche Landschaftsbilder.
Sound: Gute englische Sprecher, gefälliger Orchester-Soundtrack
Steuerung: Frei konfigurierbar. Tastatursteuerung mit Problemen bei Sprungpassagen; die Gamepad-Bedienung funktioniert besser.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon 4450, Windows 7 (XP wird nicht unterstützt)

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 16 Jahren
Menschliche Gegner bluten bei Treffern. Es gibt aber keine übermäßig gewalttätigen Exekutions-Moves oder fliegende Körperteile.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 06:30
Beim Durchspielen fielen uns keine Bugs oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA
- ➕ Temporeicher Mix aus Haudrauf-Action, Klettern und Rätseln
- ➕ Vier Waffen, vier Zauber und jede Menge Combos sorgen für kernige, durchgehend spaßige Kämpfe
- ➕ Beeindruckende Bossgegner
- ➕ Sehenswerte Landschaften
- ➕ Geschichte und Figuren nehmen sich selbst nicht ernst; hoher Trash-Faktor, viel Humor
- ➕ Abwechslung durch Minispiele
- ➕ Minispiele lassen sich jederzeit wiederholen, um Highscore-Gelüste zu befriedigen.
- ➕ Für den Preis ordentlicher Umfang
- ➖ Buttonmashing führt meist zum Erfolg, Taktik ist selten gefragt.
- ➖ Zu wenige Feindtypen
- ➖ Anspruchslose Knobeleien
- ➖ Überflüssiges Upgrade-System ohne Wahlmöglichkeiten
- ➖ Kaum eigene Gameplay-Ideen
- ➖ Tastatursteuerung sorgt beim Klettern für Probleme.
- ➖ Spielerisch öde Ballersequenzen
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**

Flammenwerfer im Einsatz: Diese Waffe bringt das Wärmemanagement des Gegners gehörig durcheinander – es droht ein Reaktor-Shutdown.

Mechwarrior Online

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Torsten Lukassen

Nach 10 Jahren dürfen wir endlich wieder im Cockpit eines Mechs Platz nehmen – und das auch noch online!

Schneebedeckte Gipfel, verwehte Ebenen. Umgebungstemperatur: -35°C, Schwerkraft: 0.9G. Unsere Lanze befindet sich auf einem Einsatz: Angespannt und unablässig beobachte ich Radar und Horizont, als das Warngerät hektisch zu piepsen anfängt. Eine sonore Frauenstimme setzt mich über einfliegende Raketen in Kenntnis. Langsam dreht sich mein Torso in den Anflugsvektor, um den Angriff mit der starken Frontpanzerung meines Atlas abzuwehren. Mit markerschütterndem Krach zerbirst die Salve auf meinem Mech, verpufft aber wirkungslos. In der Ferne huscht ein feindlicher Scout zwischen Gebäuderuinen herum, außerhalb der effektiven Reichweite meiner schweren Laser und zu gut gedeckt für einen Raketenangriff. Ich überlasse dieses Ziel meinen Lanzenkameraden und halte Schritt für Schritt weiter auf die feindliche Basis zu. Nervöse Blicke nach rechts und links, denn die Aufklärungslanze hat schwere Einheiten im Einsatzgebiet gemeldet. Plötzlich schert mein Flankenschutz zur Seite aus und beschleunigt das Tempo ganz erheblich: Hinter einer Bergkuppe liegen Mechs im Hinterhalt, um uns in den Rücken zu fallen. Schwerfällig schwenke nun auch ich auf den Gegner ein und schalte meine Langstreckenraketen auf das Ziel. Feuer! Nach kurzem Flug trifft die erste Salve voll ins Ziel, die Gausskanone meines rechten Flügelmannes gibt dem feindlichen Commando den Rest: Begleitet von einem Lichtblitz explodiert der Reaktor des Gegners Ein Luftangriff schlägt den Rest der feindlichen Einheit in die Flucht. Wir setzen unseren Marsch zur feindlichen Basis fort; nichts kann uns jetzt mehr aufhalten – der Sieg ist unser!

Das Battletech-Universum

Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Die Staaten des 21. Jahrhunderts sind untergegangen und die Menschheit hat den Weltraum besiedelt. Riesige Kampfmaschinen, Battlemechs genannt, beherrschen die Kriege unter fünf großen Häu-


Sprungdüsen verleihen leichten Mechs eine gehörige Portion Mobilität und gewähren so gute Scout-Fähigkeiten.


Die Spielfelder von *MWO* geizen nicht mit Abwechslung. Diese wüstenartige Umgebung wirkt tatsächlich wie eine fremde Welt.


Wer mag, kann seinen Mech auch aus dieser Perspektive steuern. Was nach Meinung der Community jedoch Blasphemie gleichkommt.

Die Klimazonen der Maps unterscheiden sich stark, sind aber alle recht trostlos. Im Bild eine ziemlich öde Schneelandschaft.

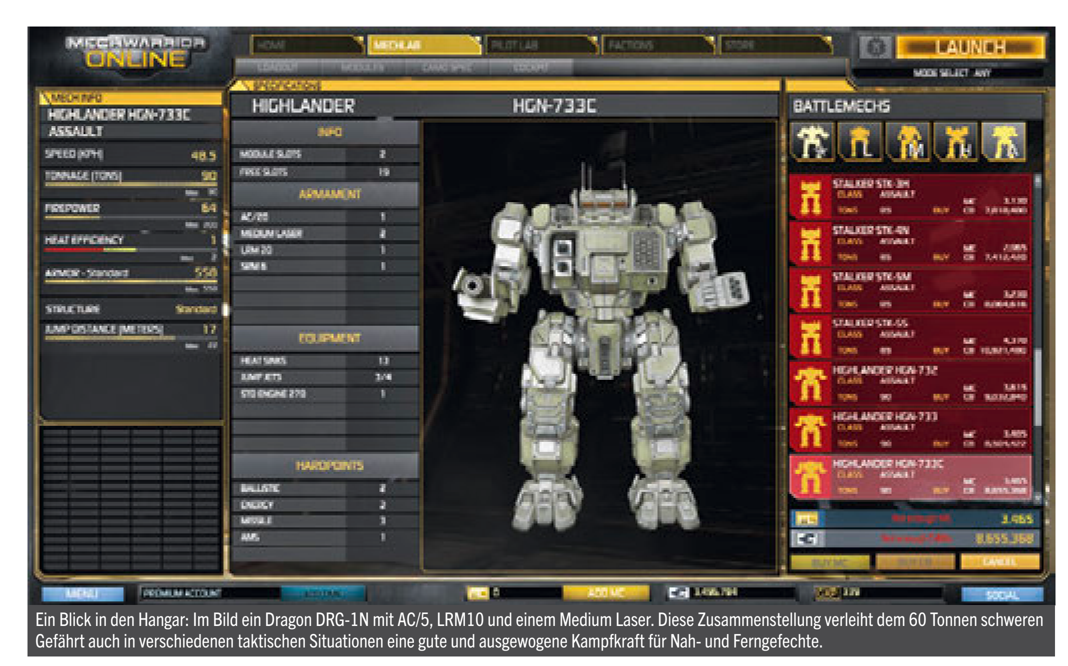
sern. Einsam stehen die Kolosse an der Spitze der Nahrungskette. Es gibt nur eines, was diesen bis zu 15 Meter hohen und bis an die Zähne bewaffneten Kriegsmaschinen gefährlich werden kann: Ein anderer Mech. Im Jahr 1980 hob die FASA Corporation das *Battletech*-Universum aus der Taufe und alle Geeks und Nerds flippten vor Glück vollkommen aus: Hex-gerasterte Karten! Zinnminiaturen! Haushohe Kampfmaschinen! Laser und Raketen! Grandios!

Der feuchte Traum eines jeden Science-Fiction-Fans bediente sich zwar völlig ungeniert bei der japanischen Anime-Serie *Macross* (in Amerika als *Robotech* bekannt), aber wen störte das schon? FASA kombinierte klug durchdachte, komplexe Regeln und großartiges optisches Design mit geradezu überraschender Einsteigerfreundlichkeit. Das Spiel selber hatte (und hat immer noch) einen guten Spielfluss, es geht ziemlich fluffig von der Hand. Die Modifikatoren für Würfe sind überschaubar und nach einem simplen +1/-1 System gestaltet. Ein glaubwürdiger Hintergrund des fiktiven Universums, ein detailliertes Schadensmodell und Legionen von Spielern machten *Battletech* dann zu einem Mythos, der auch in unseren digitalen Zeiten nichts von seinem Reiz verloren hat. Es folgten ein Pen&Paper-Rollenspiel mit unzähligen Quellenbüchern, ein Sammelkartenspiel, Romane und diverse, mittlerweile selbst zur Legende gewordene Computerspiele für verschiedene Systeme.

Lange Durststrecke

In letzterer Hinsicht sah es in den letzten Jahren allerdings äußerst mau aus – der letzte Titel, *Mercenaries*, erschien 2002. Nun ist die Durststrecke überwunden: Piranha Games entwickelt ein Spiel im Battletech-Universum: *Mechwarrior Online* befindet sich seit dem 17. September in der Open Beta. Es gibt viele Wege und Ansätze, die Entwickler bei einem neuen Spiel im *Battletech*-Universum beschreiten können: Rollenspiele, Adventures, Echtzeit- oder Rundenstrategie; das Setting ist so vielseitig, dass es Stoff für viele Spiele bietet.

Entschieden haben sich die die Entwickler von Piranha allerdings für ein Free2Play-MMO, dessen grundlegendes Design klar dem Genreprimus *World of Tanks* entlehnt ist. Auf einer Karte stehen sich stets zwei Teams à 15 Spieler gegenüber, die verschiedene Spielziele wie das Erobern der gegnerischen Basis oder das Sammeln von Ressourcen verfolgen; der Spieler übernimmt die Kontrolle eines Mechs im Stile einer Arcade-Simulation. Im Prinzip handelt es sich dabei also um einen Transfer des altbekannten *Mechwarrior*-Spielprinzips in eine zeitgemäße MMO-Umgebung. Und tatsächlich begann die Entwickling



Ein Blick in den Hangar: Im Bild ein Dragon DRG-1N mit AC/5, LRM10 und einem Medium Laser. Diese Zusammenstellung verleiht dem 60 Tonnen schweren Gefährt auch in verschiedenen taktischen Situationen eine gute und ausgewogene Kampfkraft für Nah- und Ferngefechte.

Ein Centurion CN-9AL im Mechlab: Spieler können innerhalb bestimmter Vorgaben ihre Bewaffnung selber wählen. Die Schrauberei sorgt für eine gehörige Portion Langzeit-Motivation!

von *MWO* als *Mechwarrior 5*. Leider hat die Sache einen kleinen Haken: Fans der Klassiker, und deren gibt es nicht gerade wenige, müssen ohne eine Single-Player-Kampagne auskommen. Und gerade diese bot in den letzten 10 Jahren immer wieder Anlass, *Mechwarrior 3* oder *4* aus dem persönlichen Archiv zu kramen, diverser schwerwiegender Inkompatibilitäten im Betrieb unter aktuellen OS und einer Grafik aus der Steinzeit zum Trotz.

Bombastische Präsentation

Mit überalteter Grafik muss man sich bei *MWO* glücklicherweise nicht auseinandersetzen. Wenn die Direct-X-11 Unterstützung auch momentan noch in der Testphase ist, überzeugt der Titel trotzdem durch scharfe Texturen, glaubwürdige Animationen und wirklich großartige Effekte.

Und noch viel wichtiger: Die Mechs sind genau so konzipiert und designt, wie der Enthusiast es kennt und erwartet. Die brachiale Urgewalt, die von 100 Tonnen schwer bewaffnetem Stahl ausgeht, wird glaubwürdig transportiert.

Bassige Soundeffekte, gewollt und gelungen träge Steuerung sowie Screen-Shaking unterstreichen, dass man hier mit schwerstem Gerät durch das Gelände pflügt. Wo so ein Mech hinlangt, bleiben eben nur Trümmer, und dieses Gefühl erreicht auch den Spieler vor dem Bildschirm. Und es ist ein sehr intensives Gefühl.



Ein Spider SDR-5D Scout-Mech. Dieser äußerst fixe Genosse hat natürlich Sprungdüsen, die ihm eine ausgezeichnete Agilität verleihen. So können Piloten praktisch aus dem Nichts auftauchen, zuschlagen oder aufklären – und dann wieder hinter Deckungen oder Ähnlichem verschwinden.

Schrauben und basteln

Ein umfangreiches Mech-Lab erlaubt es, die Kampfmaschinen den verschiedenen taktischen Bedürfnissen oder persönlichen Vorlieben entsprechend anzupassen. Die Mechs verfügen wie im Original und den Vorgängern über sogenannte Hardpoints, die ihren Platz in den verschiedenen Modulen wie Armen, Torso oder Kopf haben. Die zur Verfügung stehenden Waffen belegen dabei eine gewisse Anzahl an Hardpoints. Größere Mechs haben natürlich mehr Hardpoints und können demzufolge auch größere Waffen zuladen.

Taktische Finesse bringen auch die Sprungdüsen ins Spiel, die leichten Mechs ungeahnte Mobilität verleihen und so das Kräftegleichgewicht zwischen leichten und schweren Mechs in einem eng gefassten Rahmen halten.

Keine Tiers

Aus diesem Grunde kann Piranha Games auch auf das übliche Matchmaking verzichten, was dem Spiel letztlich mehr Konsistenz verleiht. Das bietet darüber hinaus den Vorteil, dass sich Spieler nicht erst mühselig durch einen Tech-Tree kämpfen müssen und sich sogar einen ganz


Bei Gefechtsbeginn findet sich der Spieler in einem detailliert gestalteten Cockpit wieder, während der Pilot die Mühle anwirft.

eigenen Mech schmieden können. Darüber hinaus darf der Spieler aus vier sogenannten Trial-Mechs wählen, die er zwar nicht umbauen kann, aber so darf er mal einen Blick auf verschiedene Vehikel werfen.

Die Steuerung der Mechs fällt denkbar simpel, aber ebenso effektiv aus: Die für Spiele dieser Art übliche Kombination aus Maus und Tastatur überzeugt wie mittlerweile gewohnt. Ein echtes Manko ist jedoch die mangelhafte Unterstützung von Joysticks, die dem Piloten eigentlich noch einen Extra-Tick Mech-Feeling verleihen könnte. Aber in dieser Hinsicht läuft die Community bereits jetzt Sturm und wir werden sehen, was da noch kommt. Auch Clan-Kriege sind bisher noch nicht implementiert – was in einem Universum, das auf einer quasi-feudalistischen Gesellschaft fußt, ganz besonders unangenehm ins Auge sticht.

Unter dem Strich ...

... gelingt Piranha Games mit *MWO* eine hervorragende Balance aus taktischem Anspruch und harter Action. Die Einstiegsschwelle ist zwar höher als bei Spielen mit vergleichbarem Konzept, bietet dafür aber auch mehr Langzeit-Motivation. Das Bezahlmodell ist fair: Wer keine Euros investiert, erfährt keinerlei Nachteile. Wer hingegen Geld investiert, bekommt einen Bonus auf Erfahrung und Ingame-Währung. Der Itemshop lockt dazu mit mehr oder weniger sinnvollen Features wie Paint-Jobs oder Hula-Mädel-Wackelpuppen für das Cockpit. Die Benutzeroberfläche aber gehört zum Unübersichtlichsten, was der MMO-Sektor zu bieten hat. ❏

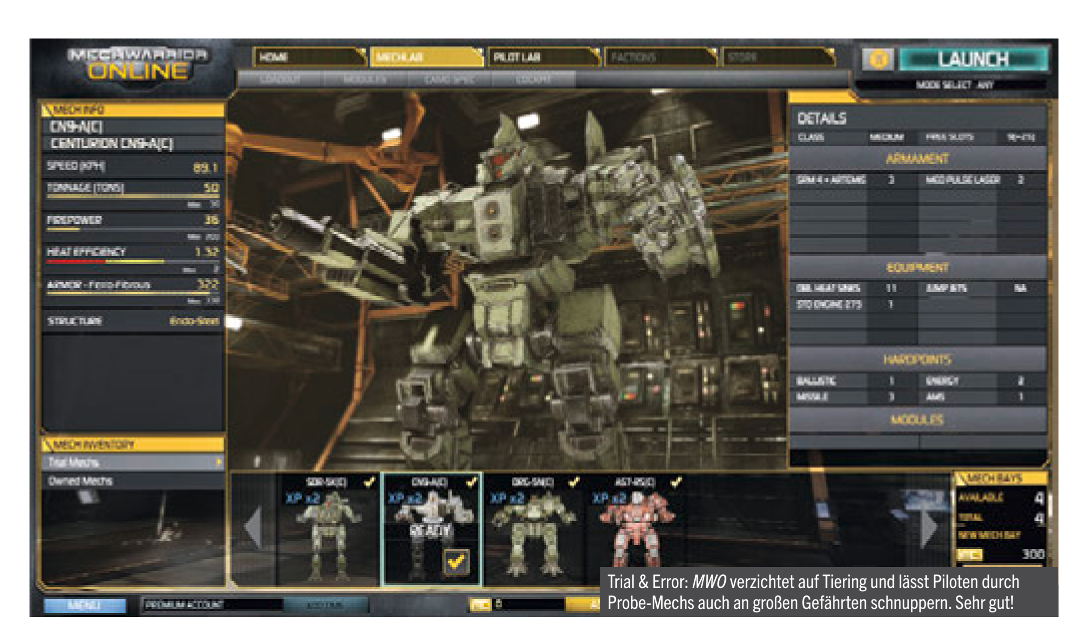
MEINE MEINUNG |

Torsten Lukassen



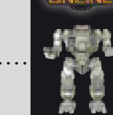
„*Mechwarrior Online* rockt die Hütte!“

Wer hätte das gedacht? Nach 10 Jahren bekommen wir *Battletech*-Fans endlich wieder ein neues *Mechwarrior*. Natürlich im zeitgemäßen MMO-Gewand, was Vor- und Nachteile bietet: Auf der Haben-Seite kann *MWO* heiße Multiplayer-Action verbuchen, ist mit fehlender Solo-Kampagne aber trotzdem im Soll. Das unübersichtliche Interface nervt gewaltig, aber daran gewöhnt man sich einigermaßen. Absoluter Hammer: Im Mechlab am eigenen Gefährt schrauben. Mein Fazit: ein solides, ein gutes Spiel!



Trial & Error: *MWO* verzichtet auf Tiering und lässt Piloten durch Probe-Mechs auch an großen Gefährten schnuppern. Sehr gut!

MECHWARRIOR ONLINE



Gratis (Free2Play-Spiel)
17. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Simulation
Entwickler: Piranha Games Inc.
Publisher: Infinite Game
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Online-Konto benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hervorragende Animationen und authentisches Mech-Design.
Sound: Bombastisches Getöse, passt sehr gut zum Spiel
Steuerung: Maus+Tastatur-Kombi gewohnt gut, Joystick-Steuerung leider mangelhaft

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei unterschiedliche Spiel-Modi auf bislang acht Karten
Zahl der Spieler: 15 vs. 15

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6750 2,66 GHz/Athlon II X2 245e; GeForce 8800GT/Radeon HD 5600; 4 GB RAM; Windows XP
Empfehlenswert: Core 2 Duo i3-2500/ Athlon II X4 650; GeForce GTX 285/ Radeon HD 5830; 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Die Mechs sehen teils recht martialisch aus und es fliegt auch ziemlich viel Zeugs in großen Feuerbällen und mit ordentlich Tamtam in die Luft. Es gibt keine Gewaltdarstellung im eigentlichen Sinn. *Mechwarrior Online* ist vollkommen unblutig. Trotzdem handelt es sich hier immer noch um eine Konflikt-Simulation.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Open Beta
Spielzeit (Std.:Min.): ca. 45:00

PRO UND CONTRA

- + Faires Free-to-play Konzept
- + Kein Pay-to-Win
- + Original-Lizenz
- + Tolle Präsentation
- + Das einzig wahre *Mechwarrior*-Spiel seit 10 Jahren
- + Hohe Langzeit-Motivation
- + Mech-Lab erlaubt das Individualisieren der Mechs.
- + Sehr taktisch, keinesfalls stumpf
- − Hohe Einstiegsschwelle
- − Interface aus der Hölle
- − Keine deutsche Version
- − Bislang keine Clan-Wars
- − Keine Solo-Kampagne
- − Nur Mechs, keine Flugzeuge, Panzer oder Infanteristen – auch keine computergesteuerten. Das würde die Schlachten deutlich lebendiger machen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Von: Sascha Lohmüller

Das spannendste Sportduell im Herbst: *FIFA* gegen *PES*. Wer gewinnt?

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

FIFA 14



Anfangs waren Kopfbälle nach Ecken etwas übermächtig – mittlerweile wurde dies behoben.

Mit vollem Körpereinsatz tankt sich der bullige Stürmer durch die Real-Abwehr. Das Publikum im ausverkauften Bernabéu-Stadion hält den Atem an. Noch ein Haken und der Shooting-Star des FC Schalke steht frei vor dem Tor. Er schießt ... drin, der Ball ist drin! Der Auswärtssieg in der Nachspielzeit ist perfekt! Noch vor einer Woche war Karl-Heinz Koschinski ein Niemand, heute schießt er die Knappen zum Sieg bei der madrilenischen Star-Truppe – ein kometenhafter Aufstieg für den 33-jährigen Müllmann aus Castrop-Rauxel. Was in der Realität undenkbar wäre, ist in *FIFA 14* kein Problem. Bevor ihr jedoch ähnliche Fußball-Märchen im Karriere-Modus erlebt, solltet ihr euch mit den Neuerungen der Fußball-Sim vertraut machen. Die erfordern nämlich eine gewisse Einarbeitungszeit.

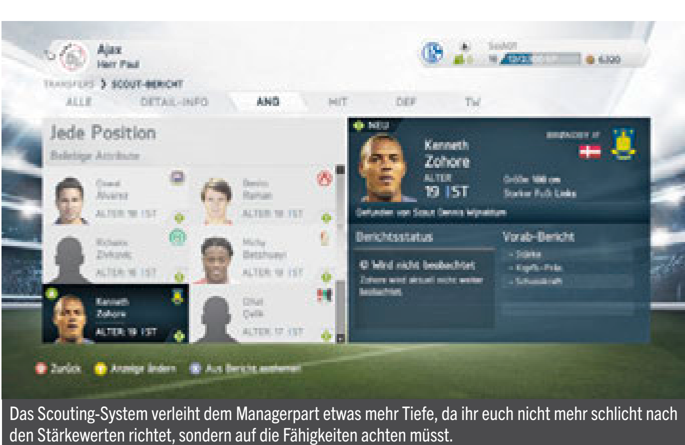
Fremdgesteuert

Bei der Steuerung wurden beispielsweise zwei Funktionen in ihrer Handhabung vereinfacht. Nebeneffekt: Wem sie bisher zu umständlich waren, muss sich nun daran gewöhnen, sie in sein Spiel einzubauen. Betroffen sind das Ballabschirmen auf der einen und die Tricks auf der anderen Seite. Beide lassen sich nun mit einer einfachen Taste auslösen und nicht mehr mit einer Kombination aus mehreren: Die linke Schultertaste verlangsamt den Kicker, sodass er den Ball abschirmen kann; Bewegungen mit dem rechten Stick führen dazu, dass euer Spieler versucht, mit dem Ball herumzutricksen. Hinzu kommt, dass die Geschwindigkeit der Kicker nun mehr Berücksichtigung findet. Wer im Vollsprint dribbelt, legt sich den Ball weiter vor und eine Richtungsänderung dauert bei voller Kraft voraus auch länger, ballführende Spieler sind zudem merklich langsamer. Bis man sich an diese „neuen" Möglichkeiten gewöhnt hat, vergehen ein paar Matches und Stündchen. Danach ist das eigene Offensiv-Spiel aber deutlich variabler und facettenreicher, ohne unnötig verkompliziert worden zu sein – schick.

Apropos variabler: Auch die Defensive hat zugelegt. KI-Abwehrspieler stellen die Räume geschickter zu, decken durchstartende Spieler und unterstützen euch effektiv beim Pressing. Hinzu kommt, dass ihr bei eingeschaltetem „Tactical Defending" (die Standard-Einstellung) nun noch einmal im Zweikampf nachhaken und eure Gegenspieler in Laufduellen festhalten und an ihnen zerren könnt. Wie von *FIFA* gewohnt funktioniert das auch ganz gut, gelegentliche Aussetzer einzelner Abwehrspieler lassen sich noch als realistisch abhaken, so ärgerlich sie auch sein mögen. Lediglich bei Eckbällen fielen anfangs unserer Meinung nach zu viele Kopfball-Tore, gerade wenn ein bulliger Stürmer wie Ibrahimovic oder Lukaku vorne drin steht. Mittlerweile sorgt ein Day-1-Patch hier jedoch für Abhilfe und sollte daher von jedem *FIFA*-Zocker runtergeladen werden. Im Großen und Ganzen steht die Abwehr aber stabiler als noch im Vorgänger, sodass dem Aufbauspiel nun eine ganz andere Bedeutung zukommt. Schnelle (und hohe) Bälle nach vorne führen viel seltener zum Torerfolg als früher. Wer hingegen ruhig mit viel Ballbesitz und kontrollierten Pässen aufbaut, findet irgendwann eine Lücke für den Torabschluss. Wir finden dieses langsamere Spielgeschehen begrüßenswert, weil realistisch.

Da schau an!

Bei all den spielerischen Neuerungen halten sich die Änderungen an der Modi-Auswahl in Grenzen. Lediglich dem Manager-Modus verpasste man ein komplett neues Feature: das globale Scouting-Netzwerk. Statt Kicker für eure Mannschaft nach Gesamtwertung auszuwählen, definiert ihr nun ein Anforderungsprofil (z.B. schneller, zweikampfstarker Innenverteidiger) und schickt dann bis zu sechs Scouts in einzelne Länder. Die scannen dann fortan die dortige Liga und empfehlen euch passende



Das Scouting-System verleiht dem Managerpart etwas mehr Tiefe, da ihr euch nicht mehr schlicht nach den Stärkewerten richtet, sondern auf die Fähigkeiten achten müsst.


Schön zu sehen: Während wir den ballführenden Spieler attackieren, laufen unsere KI-Kollegen in mögliche Passwege hinein und decken eventuelle Passempfänger.


Fernschüsse führen – gerade im Vergleich zu den Vorgängern – nun deutlich öfter zum Erfolg, allerdings nur, wenn ihr optimal zum Ball steht.

Athleten. Das Ergebnis: ein lebendigerer und realistischerer Transfermarkt. Wer auf langwierige, unterhaltsame Scouting-Aktivitäten keine Lust hat, kann sich ja immer noch die Werte vorher rausschreiben. Kleiner Wermutstropfen hinsichtlich der Karriere-Modi: Einen Virtual Pro könnt ihr nicht mehr im Menü erstellen (und somit auch nicht in der Trainings-Arena steuern), sondern nur noch beim Start einer Karriere. Schade.

Online kam zudem ein ganz neuer Modus hinzu. Im Saison-Modus tretet ihr mit einem Mitspieler zusammen gegen zwei andere Zocker an. Spektakulär ist was anderes, aber launig fällt es dennoch aus. Viel geändert hat sich am Online-Part im Vergleich zum Vorjahr sonst allerdings nicht. Denn schließlich gilt auch bei Spielen mitunter „Never change a winning team". Die Mehrspieler-Duelle waren in den letzten Jahren bereits äußerst ausgereift und somit tut EA gut daran, hier nicht mit dem Holzhammer dazwischenzuhauen und ganze Spielelemente zu kippen oder radikal umzudesignen. Komplett anders fällt dafür die Menüführung aus: Alle Modi und auch das Hauptmenü wurden umgestaltet, mit grafischen Schaltflächen aufgewertet und kommen moderner als noch im letzten Jahr daher. Sich zurechtzufinden nimmt dennoch ein paar Minuten in Anspruch.

Technisch hat sich nicht viel getan. Die Grafik ist immer noch klasse, aber auf demselben Niveau wie bei *FIFA 13*. Ein paar neue Animationen bei Torschüssen oder Spezial-Aktionen kamen hinzu, wodurch das Geschehen zumindest etwas flüssiger wirkt. Einen Qualitätssprung werden wir aber wohl erst mit der Next-Gen-Engine Ignite erleben. An der Soundfront nerven nach wie vor der etwas seltsame Latino-Hip-Hop-Soundtrack und die ewig gleichen, meist unpassenden Kommentare von Busch- und Breuckmann. Immerhin sagt das Duo des Grauens nun vor jedem Spiel den Schiedsrichter an. Viel besser ist da schon die Stadionatmosphäre, die mit Original-Fangesängen und jeder Menge Emotion punktet. Schön: Bei Toren kurz vor Ende drehen die Zuschauer nun komplett durch und der Stadionsprecher verkündet neuerdings die Torschützen. Auf das „Danke! BITTE!"-Spielchen zwischen Sprecher und Fans hat man allerdings verzichtet. Wir machen das nicht. Danke EA, bitte weitermachen. ❑


Der beliebte Ultimate-Team-Modus ist auch wieder dabei. In dem Kartenspiel sammelt ihr Kicker, Trainer, Wappen und vieles mehr zusammen, um euer Dreamteam aufs Feld zu schicken.

MEINE MEINUNG |

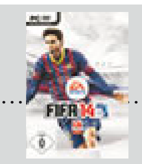
Sascha Lohmüller



„Der realistischere Ansatz ist klasse."

Wenn man jedes Jahr ein neues *FIFA* testet, gehen einem irgendwann die Worte für den Meinungskasten aus. Zumindest wenn man nicht wie ein Papagei klingen will, der sich jährlich wiederholt. Und doch muss es halt gesagt werden: *FIFA 14* baut wieder ein paar sinnvolle Neuerungen ein, verbessert Steuerung, Sound und Grafik (mal mehr, mal weniger stark) und rechtfertigt somit für jeden Fußball-Fan die Neuanschaffung. Und mit dem Day-1-Patch wurde auch prompt das Ungleichgewicht bei Eck- beziehungsweise Kopfbällen behoben, sodass dem Fußball-Vergnügen nichts mehr im Weg steht. So, ich bin dann auch wieder weg. Kalle Koschinski muss gegen ManU ran.

FIFA 14



Ca. € 45,-
26. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Ihr benötigt einen Origin-Account und müsst das Spiel dort registrieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Solide Charaktermodelle und -Animationen, wenn auch kaum Verbesserungen seit 2-3 Jahren
Sound: Nervige Kommentatoren, etwas gewöhnungsbedürftiger Soundtrack, dafür grandiose Stadionatmosphäre
Steuerung: Maus und Tastatur werden unterstützt, wir empfehlen jedoch ganz klar ein Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ultimate-Team-Sammelkartenspiel, Club-Modus, Online-Ligen, Freundschaftsduelle – hier ist für jeden Geschmack etwas dabei.
Zahl der Spieler: 2-22

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Es geht um Fußball und sonst um gar nichts. Ergo können Kinder hier bedenkenlos mitspielen. Allerdings dürfte die Spielmechanik die ganz jungen Semester etwas überfordern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail
Spielzeit (Std.:Min.): 12:10
Mit der Origin-gebundenen Retail-Version traten bei unserem Test keine Bugs und kaum Probleme auf. Lediglich das eine oder andere ruckelige Online-Match war dabei, was aber auch an der Internet-Verbindung des Gegners liegen kann.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele Original-Lizenzen, aus Deutschland 1. und 2. BL
- ➕ Die Abwehr-KI leistet sich kaum noch Aussetzer, stellt Räume realistisch zu und unterstützt aktiv beim Pressing.
- ➕ Größerer Fokus auf das Aufbauspiel, Kick & Rush wird etwas unterbunden
- ➕ Menüführung stark verbessert
- ➕ Tolle Stadionatmosphäre
- ➕ Nettes neues Scouting-System im Karrieremodus
- ➖ Ungewöhnlich lange Einarbeitungszeit
- ➖ Anfangs kleinere Balancing-Probleme
- ➖ Grafisch kaum verbessert, KEINE Next-Gen-Engine

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**

Von: Sascha Lohmüller

FIFA 14 hat vorgelegt, kann *Pro Evolution Soccer* in diesem Jahr nachziehen?

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel



Die neue Fox-Engine zaubert wirklich hübsche Spielergesichter auf den Monitor, allerdings sind nur eine Handvoll Kicker mit ihrem Original-Konterfei im Spiel vertreten. Auch hier dürften (Fan-)Patches Abhilfe schaffen.

Pro Evolution Soccer 2014

Wir verraten es direkt: Nein, *PES* kann in diesem Jahr nicht mit *FIFA* mithalten. Doch fangen wir von vorn an, denn das hat Konami auch getan. Während *FIFA* nämlich auf dem Gerüst des Vorjahres aufbaut, nahm man die Ankündigung der neuen Konsolen-Generation bei Konami zum Anlass, alles Bisherige über Bord zu werfen und *PES* von Grund auf neu zu entwickeln. Als Grafik-Motor ersann man sich dabei die nagelneue Fox-Engine, die auch das nächste *Metal Gear Solid* antreiben wird. Dieser Engine-Wechsel hat in der Praxis zwei Auswirkungen. Erstens: Die Gesichter und die Animationen der Kicker sehen großartig aus. Zweitens: Die Engine läuft auf den aktuellen Konsolen hundsmiserabel, auf dem PC immerhin annehmbar, da die Ruckler während der Nahaufnahmen hier nicht auftreten. Dennoch: Bei vereinzelten Live-Spielszenen hat das Spiel mit Slowdowns zu kämpfen, vor allem wenn sich viele Kicker gleichzeitig im Kamerabereich aufhalten, also etwa bei Eckbällen. Regenmatches wurden aus Performance- und Umsetzungsgründen ja bereits im Vorfeld gestrichen – verständlich.

Außerdem wirken die Animationen an sich zwar wunderbar flüssig und realistisch, bei den Wechseln zwischen unterschiedlichen Aktionen hakt es aber. Beim Übergang von Dribbling zu Schuss, von Ballannahme zu Zweikampf oder von Ballhochheben zu Einwurf kommt es daher zu unschönen Ruckelaktionen, die den Spielfluss beeinträchtigen, wenn auch bei Weitem nicht so auffällig wie auf PS3 und Xbox 360. Auch wirken manche Design-Entscheidungen bezüglich der neuen Animationen etwas merkwürdig. Ballführende Spieler dribbeln beispielsweise nur noch extrem langsam mit Mini-Schritten; erst wenn ihr sprintet, erreichen die Kicker normale Geschwindigkeiten. Wer aus einem Sprint dann allerdings schießen will, muss damit leben, dass der Spieler erst einmal noch fünf, sechs Schritte läuft und den Ball dabei sogar noch ein paar Mal dribbelt. Diese verzögerten Schüsse beziehungsweise allgemeinen Aktionen gab es zwar schon immer bei *PES*, in diesem Jahr wurde es aber auf die (nervige) Spitze getrieben.

Tolle Ansätze

Ein weiterer Punkt: Wo neue Engines benutzt werden, treten zwangsweise Bugs, Glitches und Unzulänglichkeiten auf. Bei unseren Testsessions (mit der Retail-Version) kam es beispielsweise zu vereinzelten Szenen, bei denen wir im Zweikampf durch unsere Gegenspieler „glitchten" oder bei denen ein Elfmeter durch den Körper des Torhüters ins Tor flog – bitter. Da fallen die lächerlich vielen Lattentreffer, Defensiv-Aussetzer der KI oder seltsamen Bewertungen der Kicker fast schon gar nicht mehr ins Gewicht. Zwar hat auch *FIFA* die eine oder andere Stärkepunkt-Schwäche, wenn allerdings S04-Nachwuchs-Kicker Kaan Ayhan in der Innenverteidigung genauso stark ist wie Javier Mascherano von Barcelona, fragt man sich zwangsweise, ob hier nur gewürfelt wurde. Zum Glück gibt es den Editor und Community-Patches.

Das alles ist gerade deswegen so ärgerlich, weil das Gameplay-Gerüst alle Voraussetzungen erfüllt, seinem


Be A Legend spielt sich genauso wie auch in den letzten Jahren: Ihr verkörpert einen einzelnen (selbst erstellten oder originalen) Kicker und führt ihn zu Titeln und Triumphen.



Allzu viele Neuerungen wurden den beiden Karrieremodi nicht spendiert, im Meister-Liga-Modus könnt ihr nun aber immerhin National-Teams betreuen oder den Verein wechseln.



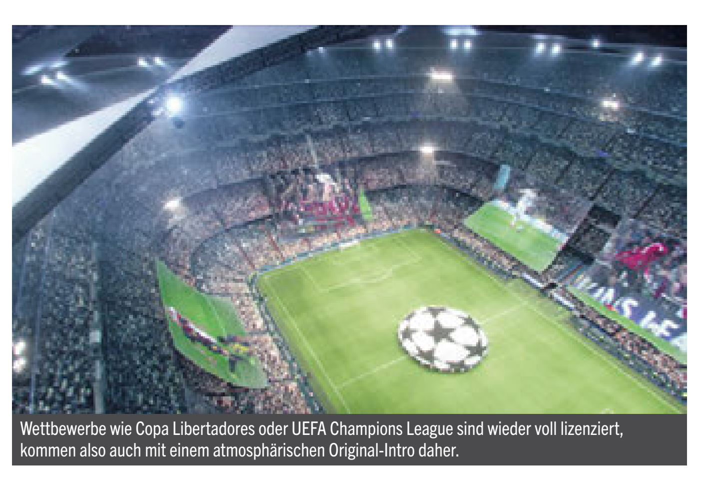
Das Gameplay-Gerüst erlaubt dank der neuen Engine wirklich schöne Spielzüge, die aber aktuell noch viel zu oft von irgendwelchen Ungereimtheiten ausgebremst werden.

Vorgänger (Wertung: 90) gerecht zu werden oder ihn sogar zu überflügeln. Die Ballphysik ist nach wie vor eine Klasse für sich, auch wenn *FIFA* aufgeholt hat, die Kicker und ihre Animationen sehen wie erwähnt wirklich toll aus und das etwas langsamere Spieltempo mit verbessertem Spielaufbau macht auch einen Heidenspaß. Gerade das schnelle Kurzpass-Spiel im Mittelfeld hat noch kein Fußballspiel vorher so toll umgesetzt wie *PES 2014*. Geht es jedoch dann Richtung Strafraum, rauben die abgehackten Animationsübergänge, die fehlerhaften Laufwege und die stotternde Technik einen Großteil des Spielflusses. Wenn mal alles funktioniert, dann bietet *PES 2014* aber auch das serientypische „Zufallsgefühl“: Torraumszenen gleichen sich nur selten, die Schüsse sind wuchtig und die Geplänkel vor dem Tor wirken eben wie „echter“ Fußball – so kennen und lieben wir *PES*.

Samba! De Janeiro!

Ganze Arbeit haben die Entwickler allerdings bei den Modi und den Lizenzen geleistet. Neu dabei sind in diesem Jahr die AFC Champions League aus Asien, die Copa und Recopa Sudamericana (vergleichbar mit der Euro League) sowie die ersten Ligen aus Argentinien und Chile – viel Südamerika-Flair also, das durch die Samba-Musik in den Menüs verstärkt wird. Wieder mit dabei sind Copa Libertadores, UEFA Champions League und UEFA Europa League, Letztere übrigens erstmals auch als alleinstehender Modus. Bei den Ligen hat man wieder Frankreich, Italien, Holland, Spanien und Brasilien mit an Bord, englische und portugiesische Teams kommen mit verfremdeten Vereinsnamen, aber Originalkickern daher. Bei den Zusatzteams sind neben diversen europäischen und asiatischen Mannschaften der FC Bayern, Leverkusen und Schalke 04 aus Deutschland dabei.

Bei den Modi hat sich nicht viel getan, dennoch motiviert die Auswahl auf Monate hinaus. In Be A Legend verkörpert ihr einen einzelnen Kicker und macht wortwörtlich Karriere, und in der Meister-Liga managt ihr ein Team eurer Wahl. Neu ist hier lediglich, dass euer Trainer nun den Verein wechseln kann und nebenbei auch Nationalteams betreuen darf – schick, weil realistischer. Zudem lassen sich Champions League, Europa League, Copa Libertadores oder AFC Champions League auch als einzelner Modus zocken. Und wer dann immer noch nicht genug hat, erstellt sich eigene Pokale und Ligen. Auf den Editor für Stadien müsst ihr in diesem Jahr aus lizenzrechtlichen Gründen allerdings verzichten. ❑



Wettbewerbe wie Copa Libertadores oder UEFA Champions League sind wieder voll lizenziert, kommen also auch mit einem atmosphärischen Original-Intro daher.

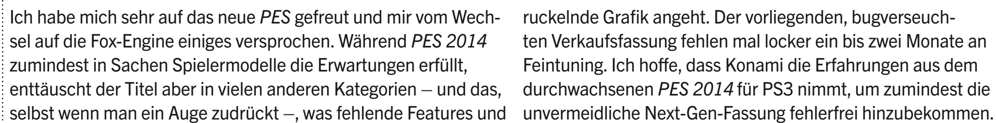
MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*



„Mein Herz blutet ob der vertanen Chancen.“

Selten zuvor fiel es mir derart schwer, eine Wertung zu vergeben, denn man kann das Potenzial, das hinter *PES 2014* lauert, wirklich in jeder Minute spüren. Das Pass-Spiel im Mittelfeld ist fantastisch und auch die neue Grafik-Engine ist hervorragend. Dennoch muss eben der Status quo entscheiden – und der schaut so aus, dass die Fox-Engine noch diverse Kinderkrankheiten mit sich bringt. Ich hoffe inständig, dass die Entwickler in der nächsten Zeit ein paar Probleme per Patch beheben und dann mit der Next-Gen-Version richtig Gas geben. Schließlich haben sie nun einen ganzjährigen Testlauf. Das Potenzial ist auf jeden Fall da, die Fanbasis auch.

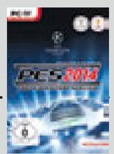
MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*



„Engine-Wechsel mit Schönheitsfehlern“

Ich habe mich sehr auf das neue *PES* gefreut und mir vom Wechsel auf die Fox-Engine einiges versprochen. Während *PES 2014* zumindest in Sachen Spielermodelle die Erwartungen erfüllt, enttäuscht der Titel aber in vielen anderen Kategorien – und das, selbst wenn man ein Auge zudrückt –, was fehlende Features und ruckelnde Grafik angeht. Der vorliegenden, bugverseuchten Verkaufsfassung fehlen mal locker ein bis zwei Monate an Feintuning. Ich hoffe, dass Konami die Erfahrungen aus dem durchwachsenen *PES 2014* für PS3 nimmt, um zumindest die unvermeidliche Next-Gen-Fassung fehlerfrei hinzubekommen.

PRO EVOLUTION SOCCER 2014



Ca. € 35,-
19. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nach der Installation müsst ihr das Spiel einmalig online aktivieren, die angekündigte Steam-Anbindung fehlt jedoch.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Charaktermodelle, an sich schicke Animationen, deren Ineinandergreifen aber flüssiger sein könnte, hässliches Pixelpublikum
Sound: Durchschnittliche Kommentatoren, gute Stadionatmosphäre, stimmige Musikuntermalung
Steuerung: Per Maus und Tastatur spielbar, wir empfehlen jedoch ein Gamepad; nerviger Eingabe-Lag

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online-Ligen, Freundschaftsduelle, Turniere: für jeden Geschmack ist etwas dabei; einige der Modi funktionierten zum Start aber noch nicht richtig und werden per Patch nachgeliefert – ein Unding.
Zahl der Spieler: 2-22

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
In PES geht es um Fußball und sonst um nichts, ergo gibt es auch keine gewaltvollen Inhalte, von Fouls einmal abgesehen. Kinder dürften mit der im Vergleich zu *FIFA* noch einmal deutlich komplexeren Steuerung jedoch so ihre Probleme haben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 12:50
Abgestürzt ist uns das Spiel mit der Verkaufsversion nicht, dennoch lief es alles andere als rund. Einige wenige Ruckler, nicht funktionierende Online-Modi sowie Bugs und Glitches aufgrund der neuen Engine sind für eine Verkaufsversion sehr ärgerlich. Hier muss (und wird) Konami fleißig nachpatchen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele Modi, gute und neue Lizenzen
- ➕ Gewohnt simulationslastiges *PES*-Spielgefühl
- ➕ Neue, äußerst schicke Engine, …
- ➖ … die auch auf dem PC einige wenige Performance-Aussetzer hat
- ➖ Abgehackte Animationsübergänge
- ➖ Diverse Bugs, Glitches und Unzulänglichkeiten
- ➖ Extrem nervige Verzögerung bei Spielaktionen

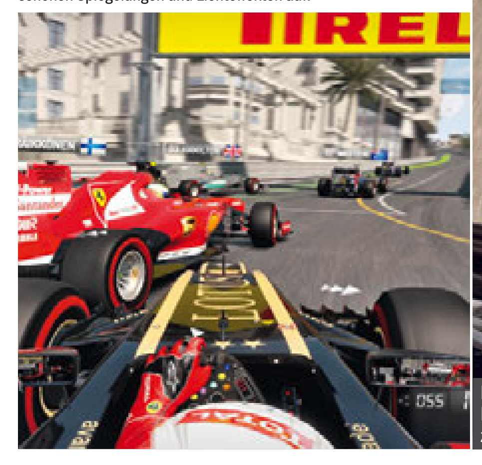
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**



▲ Am Ende eines erfolgreichen Rennens winken schön präsentierte Zwischensequenzen als Belohnung.

▼ Die Häuserschluchten von Monaco sind in jedem Rennspiel eine besondere Herausforderung. Selten sind sie so hübsch geraten wie in *F1 2013*. Dennoch läuft das Spiel jederzeit flüssig und wartet mit schönen Spiegelungen und Lichteffekten auf.





Eau Rouge ist eine der spektakulärsten und spaßigsten Kurven im gesamten Kalender. Mit den Classic-Boliden zudem noch eine echte Herausforderung.

PC Games EDITORS' CHOICE RENNSPIEL

PC Games AWARD Ausgabe 11/2013 86

F1 2013 Classic Edition

Von: David Mola

Das Vorzeigerennspiel für Formel-1-Enthusiasten bekommt dieses Jahr neben dem obligatorischen Saison-Update auch einen Retro-Modus spendiert.

Dass Codemasters regelmäßig ein Spiel zur jeweils aktuellen Formel-1-Saison auf den Markt bringt, ist mittlerweile Gewohnheit. Fahrer und Rennkalender werden auf den neuesten Stand gebracht, das gegenwärtig gültige Reglement penibel umgesetzt. So weit, so gut, aber der Raum für Innovationen ist thematisch bedingt natürlich etwas eng gesteckt. Denkste!

Retro-Racer

Für die aktuelle Inkarnation der Reihe haben die Entwickler die lange und ruhmreiche Geschichte der Formel 1 bemüht und eine optionale Classic Edition aufgelegt. Dahinter verbirgt sich ein Modus, in dem ihr ausgewählte Fahrzeuge der 80er- und 90er-Jahre um vier Strecken aus der jeweiligen Zeit scheuchen könnt. Das klingt schwammig und nicht gerade nach viel, entpuppt sich aber durchaus als wertvolle Dreingabe, die der Langzeitmotivation förderlich ist. Dass es nur ein paar Fahrer und Boliden aus der jeweiligen Epoche ins Spiel geschafft haben, hängt mit der komplizierten rechtlichen Situation zusammen, die es offenbar unmöglich macht, allumfassend Lizenzen zu erwerben. Aus diesem Umstand macht Codemasters aber das Beste und so steht euch pro Fahrzeug immerhin einer der damaligen Originalfahrer zur Verfügung. Sein Teamkollege ist dann eine „Teamlegende". So passiert es, dass Gerhard Berger und Michael Schumacher als Mannschaft einen Ferrari von 1988 um die Piste von Jerez jagen. Kenner rümpfen natürlich die Nase, aber dem Spielspaß tut das Namenswirrwarr letztlich keinen Abbruch.

Fiese Flitzer

Die Turbo-Monster aus den 80ern vermitteln dem Spieler ein etwas anderes Fahrgefühl als ein moderner F1-Renner, Turboloch und plötzliche Leistungsentfaltung inklusive. Vom brachialen Motorensound ganz zu schweigen. Die Bremsen verzögern deutlich schlechter und aufgrund der völlig anderen Reifendimensionen und der primitiveren Aerodynamik verhalten sich die Wagen auch in Kurven anders und erfordern einen anderen Fahrstil. Eine schöne Herausforderung!

Laues Lüftchen

All das haben die Entwickler mit viel Liebe zum Detail umgesetzt, ein fader Beigeschmack bleibt dennoch: Außer einzelnen Grand Prix (auch auf allen Kursen der modernen F1), zwei Zeitfahrmodi und einigen – zugegebenermaßen sehr gelungenen – Szenarien gibt es keine Verwendung für die Retro-Autos. Zudem wirkt das Durcheinander aus Teams, Fahrern und

Im Classic-Modus heizen wir in einem Ferrari von 1988 über die legendäre Piste von Brands Hatch. Ein spartanisches Cockpit, dicke Reifen und ein brachialer Motorsound sorgen für breites Grinsen.

Das Nachtrennen in Singapur zählt zu den absoluten Highlights im Spiel und ist fahrerisch sehr fordernd.

Die Regenrennen sind optisch und spielerisch abermals großartig umgesetzt. Hier ergießt sich der japanische Himmel über der Strecke von Suzuka.

Maschinen aus insgesamt zwei Dekaden in ein und demselben Rennen schon etwas sonderbar.

Alles in allem rechnen wir es Codemasters hoch an, dass sie sich bemühen, mehr als nur ein „Saison-Update" abzuliefern – vielleicht ist es ja in Zukunft möglich, Lizenzen für eine komplette „Retro-Saison" einzukaufen und den Spieler somit etwas schlüssiger in die Geschichte des Sports eintauchen zu lassen.

Tolle Technik

Auf einem guten Gaming-PC läuft *F1 2013* – auch bei viel Action auf der Piste – stets flüssig. Trotzdem wirkt das Spiel grafisch schöner denn je, die Skyline von Singapur oder Monaco ist wirklich imposant und alle (Retro-)Fahrzeuge wurden mit viel Liebe zum Detail modelliert. Soundmäßig gab es nicht viel zu verbessern, die modernen Renner sägen und kreischen, wie man es von TV-Übertragungen her kennt. Die Boliden aus den 80ern fauchen und brüllen authentisch und beim Runterschalten kracht es im Getriebe, als gäbe es kein Morgen mehr. Das zaubert dem Fan sofort ein Lächeln auf die Lippen, einfach großartig!

Pralles Paket

Im Kern bietet auch *F1 2013* einen tollen Karrieremodus. Einzelne Grand Prix sind ebenfalls wieder möglich, wahlweise mit oder ohne freie Trainings und Qualifikation. Wem das nicht reicht, der kann sein Glück in 12 Szenarien suchen: Hier werdet ihr in ein Rennen unter bestimmten Bedingungen geworfen und müsst konkrete Ziele erreichen, die oft recht happig sind. Das macht Laune und hält den Spieler bei der Stange. Die grandiosen Regenrennen der Vorgänger sehen im Übrigen besser aus denn je. Fans von Simulationen werden das arcadige Fahrverhalten und die großzügige Auslegung der Regeln bemängeln, aber man kann es schwerlich allen recht machen. Als Rennspiel überzeugt *F1 2013* auf ganzer Linie. Fans von Hardcore-Simulationen bietet der PC natürlich andere Kaliber wie *iRacing* oder *rFactor*. ❑

MEINE MEINUNG |

*David Mola**

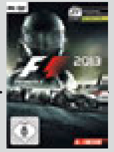


„Codemasters liefert mehr, als man erwarten kann."

Während sich jährlich erscheinende Sportspiele meist nur in Kleinigkeiten von ihrem jeweiligen Vorgänger unterscheiden und selten mehr bieten als die Aktualisierung der jeweiligen Saisondaten oder kleine Tweaks am Gameplay, wagt sich Codemasters an einen Classic-Modus mit einem „Best of 80s & 90s" der Formel 1. Das ist ambitioniert, mehr als man von anderen Herstellern geboten bekommt und daher aller Ehren wert. Auch wenn das Ergebnis nicht vollends schlüssig wirkt – Respekt für die Mühen und die Idee! Darauf lässt sich aufbauen! Weil das eigentliche Hauptspiel nach wie vor sehr gut ist, verdient sich *F1 2013* ebenfalls einen Award – auch wenn die Entwicklungsschritte von 2012 zu 2013 klein sind.

* David Mola ist Layouter/Redakteur bei unserem Schwestermagazin play³.

F1 2013
CLASSIC EDITION



Ca. € 45,-
4. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Ihr aktiviert das Spiel online und bindet es dauerhaft an euren Steam-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Realistische und flüssige Darstellung, schöne Lichteffekte und detailreiche Umgebungen. Das Geschwindigkeitsgefühl ist prima.
Sound: Dezente Menümusik, authentischer Funkverkehr mit der Boxengasse und teils spektakuläre Motorengeräusche
Steuerung: Egal ob mit Gamepad oder Lenkrad, die Wagen lassen sich präzise um die Kurven zirkeln.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Splitscreen bis zu 2 Spieler, im LAN oder online maximal 16 Spieler. Einzelne Grand Prix oder ganze Saisons im Koop-Modus möglich.
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 5400+, 2 GB RAM, Geforce 8600/ Radeon HD2600, Windows Vista/7
Empfehlenswert: Core i5 2500/Phenom 2 X4, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Schnelle Rennautos, die um saubere Strecken kurven. Auch für Kinder absolut unbedenklich. Mehr Gewalt als eine geballte Faust im Cockpit gibt es nicht zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Wir haben uns durch den Young-Drivers-Test und einzelne Grand Prix mit modernen und klassischen Rennwagen gekämpft. Außerdem haben wir die meisten Herausforderungen und eine halbe Rennsaison sowie etliche Splitscreen-Rennen bestritten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Erneut grafisch und spielerisch sensationelle Regenrennen
- ➕ Alle Fahrer und Strecken der Saison 2013
- ➕ Flüssige und hübsche Grafik, die Geschwindigkeit gut vermittelt
- ➕ Als Dreingabe winkt ein ambitionierter Classic-Modus ...,
- ➖ ... der aufgrund des Lizenz-Durcheinanders nicht ganz überzeugen kann.
- ➖ Das Fahrverhalten ist für Simulationsfreaks zu arcadelastig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**

An Bord des Kreuzfahrtschiffs stellt Inspektor Legrand (Mitte) einen blinden Passagier. Ist es der Rabe? Wachtmeister Zellner (gelbes Hemd) hat noch so seine Zweifel und ermittelt auf eigene Faust weiter.

The Raven: Vermächtnis eines Meisterdiebs

Von: Marc Brehme

Agatha Christie lässt grüßen: In diesem spannenden Krimi jagt ihr Diebe und Mörder.

Raben sind scheue und ausgesprochen schlaue Vögel. Wissenschaftliche Untersuchungen haben belegt, dass die Tiere sogar relativ komplexe Handlungen bereits im Voraus planen können. Kein Wunder, dass sich ein berühmter Meisterdieb, der schon seit Jahren mit seinen spektakulären Raubzügen die Polizei narrte, ausgerechnet diesen Namen gab. Am Tatort hinterließ er immer eine schwarze Feder – bis er Anfang der Sechzigerjahre dann doch vom renommierten Inspektor Legrand geschnappt und erschossen wurde.

Doch 1964 entwendet der angeblich tote Meisterdieb einen unbezahlbaren Edelstein – eines der beiden Augen der Sphinx. Ist der Rabe doch nicht tot? Hat Legrand damals einen falschen Täter erschossen? Oder handelt es sich um einen Nachahmer? Legrand stellt dem Dieb, der es auch auf das zweite Sphinx-Juwel abgesehen hat, eine Falle. Im berühmten Orient-Express übernehmt ihr im ersten Kapitel *Die Augen der Sphinx* des Episoden-Adventures die Rolle des einfachen Schweizer Wachtmeisters Jakob Anton Zellner und geht Legrand bei seinen Ermittlungen zur Hand.

Aller Anfang ist leicht

Dem sanften Einstieg und der unorthodox gewählten und etwas blassen Hauptfigur ist es geschuldet, dass man das klassische Point&Click-Adventure *The Raven: Vermächtnis eines Meisterdiebs* anfangs noch unterschätzt. Die Rätsel sind gerade im Einstiegskapitel sehr simpel. Hier ein Gespräch führen, dort einen Gegenstand einsammeln oder aus drei Gegenständen eine Fackel bauen. Das Spiel nimmt sich die Zeit, die Charaktere ausführlich vorzustellen und gibt euch Gelegenheit, eure eigenen Schlüsse zu ziehen



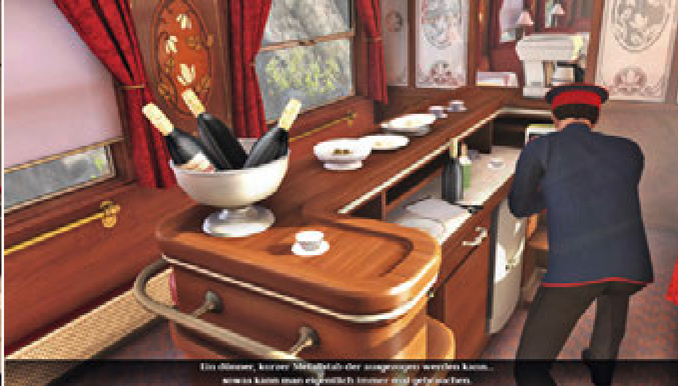
Wachtmeister Zellner inspiziert einen Tatort. So gut gefüllt wie hier ist das Inventar im Spiel selten. Meist habt ihr nur eine Handvoll Gegenstände in euren virtuellen Hosentaschen.



Das Design der Charaktere ist sehr gelungen und das Spiel nimmt sich Zeit, die Personen in gut geschriebenen Dialogen ausführlich vorzustellen.



The Raven spart nicht mit Zwischensequenzen. Diese sind zwar handwerklich gut inszeniert und treiben den Spannungsbogen weiter in die Höhe, allerdings sind sie grafisch auch hoffnungslos veraltet.



In Episode 2 kehrt ihr in den Zug zurück, steuert aber einen neuen Charakter und erlebt den Verlauf des Abenteuers aus seiner Sicht. So erfahrt ihr etwa, weshalb die Radioantenne im Bordrestaurant fehlte.

– oder auch Vorurteile zu pflegen. Das wird in der zweiten Episode noch weiter ausgebaut.

Ist der brillant mit typischem Dialekt vertonte Geiger aus Österreich, der angeblich seit Jahren kurz vor dem Durchbruch steht, wirklich ein verkanntes Talent auf dem Streichinstrument? Oder einfach nur ein Schnorrer, der sich mit dieser Masche im Windschatten der Reichen und Schönen dieser Welt durchs Leben mogelt? Warum ist der Schiffsarzt ständig so nervös? Und wie kann Inspektor Legrand fast zwei Tage lang durcharbeiten, ohne sich eine Pause zu gönnen? *The Raven* erzählt eine spannende Geschichte, die von Kapitel zu Kapitel interessanter wird, und beherrscht ganz nebenbei die Kunst, dass ihr sie im Geiste schon selbst fortsetzt. Und dann ein ums andere Mal davon überrascht werdet, wie sie dann auf eurem Bildschirm wirklich weitergeht.

Mehr Geschichte erleben als Rätsel knacken

Die Kopfnüsse im Spiel werden auch in den Folgeepisoden nicht viel komplexer und sind gerade für Profis deutlich zu leicht. Wenn man einmal nicht weiterkommt, dann höchstens, weil man wieder einmal einen zu kleinen Hotspot übersehen hat. So geschehen etwa vor dem Museum in Kairo, als wir die Speiche eines Regenschirmes verbiegen mussten, aber nicht die vorgesehene Stelle dafür fanden – auf nur drei relativ unbelebten Schauplätzen wohlgemerkt.

So wie dort bestehen die Locations und Rätselketten meist nur aus einer Handvoll Bildschirmen und demzufolge ist auch die Anzahl der Inventargegenstände recht übersichtlich. Im Inventar mussten wir im gesamten Spiel nicht einmal scrollen, meist habt ihr nur ein paar Gegenstände im virtuellen Rucksack. Apropos: Die Entwickler haben Wert darauf gelegt, möglichst realistische Rätsel einzubauen und das ist ihnen auch gelungen. In *The Raven* gibt es keine meterlange Fahnenstange und auch keine Schreibmaschine, die einfach so in eure schmale Hosentasche wandern und an anderer Stelle wieder hervorgezaubert werden. Wenn ihr große Dinge im Spiel benutzen müsst, dann nur an Ort und Stelle.

Adventure-Punkte und Hilfefunktion

Sollte ihr einmal nicht weiterkommen, helfen nicht nur Gespräche mit den anderen Charakteren, sondern häufig auch ein Blick in Zellners Tagebuch, das im Laufe eurer Ermittlungen automatisch vervollständigt wird. Darin dürft ihr euch auch Tipps abholen, die ebenso wie die Nutzung der Hotspot-Anzeige mit sogenannten Adventure-Punkten bezahlt werden. Deren Konto erhöht sich durch gelöste Rätsel wieder, fällt aber nie wirklich in einen Bereich, in dem das Weiterspielen selbst bei einem totalen Blackout nicht möglich wäre. Eine nette Idee der Entwickler, wenngleich die Hinweise eher vage sind und gerade bei konkreten Hängern im Spielfluss nichts nützen. Ein *The Inner World* mit seiner vorbildlichen stufenweisen Hilfefunktion zeigt, wie es deutlich besser geht.

Charakter, wechsel dich!

In den Episoden 2 (*Wiege der Täuschung*) und 3 (*Mörder und Raben*) kehrt ihr zunächst sowohl in den Orient-Express als auch auf das Kreuzfahrtschiff zurück. Diesmal steuert ihr aber nicht Gendarm Zellner, sondern übernehmt die Steuerung von zwei anderen Charakteren und dem Bösewicht höchstpersönlich. Wer die anderen Figuren sind, die ihr dann auch durch die neuen Schauplätze im Museum in Kairo scheuchen dürft, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Gerade die unerwarteten Wendungen der Geschichte machen den Hauptreiz an *The Raven* aus, das in der letzten Episode die Handlungsstränge aller Teile zusammenführt und wieder an Dramatik zunimmt, während das zweite Kapitel das schwächste und mit knapp zwei Stunden auch das kürzeste ist. An den anderen beiden Episoden rätseln Fortgeschrittene jeweils etwa vier Stunden.

Der Titel kommt nicht nur für PC und Mac, sondern auch für die Current-Gen-Konsolen Playstation 3 und Xbox 360 und lässt sich daher auch auf dem Rechenknecht gut per Gamepad steuern. Das hat gegenüber Maus und Tastatur beispielsweise auch den Vorteil, dass ihr nicht versehentlich das Inventar aufruft, wenn die Szene nach unten zu verlassen ist und der Mauszeiger statt dem Ausgang die Checkbox des Inventarfensters berührt. Alles in allem ist die Steuerung gelungen, allerdings vermissten wir kleinere Komfortfunktionen wie etwa das Durchscrollen der Inventargegenstände am Mauszeiger, um schneller Dinge kombinieren zu können.



Der Soundtrack sowie die Vertonung der Figuren sind erstklassig. So ertönt beispielsweise der Geigenspieler, der hier an der Reling mit Miss Mayers spricht, mit dem typischen österreichischen Akzent.

In Episode 3 laufen alle Handlungsfäden zusammen und es kommt zum Showdown im Museum. Im vorhergehenden Kapitel habt ihr diese Szene aus anderer Perspektive mit Wachtmeister Zellner gespielt.

MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*

„Spannende Kriminalgeschichte mit atmosphärischer Inszenierung, aber zu leichten Rätseln."



Ich hätte nicht gedacht, dass mich die Geschichte um den mysteriösen Meisterdieb so fesseln würde. Und ehrlich gesagt bin ich froh, dass ich *The Raven* erst begonnen habe, als ich alle drei Episoden am Stück spielen konnte. Es wäre ganz schön fies gewesen, nach den jeweiligen Cliffhangern am Episodenende wochenlang darauf warten zu müssen, wie es weitergeht. King Art beweist ein ums andere Mal, dass sie nicht nur gute Geschichten schreiben, sondern sie auch spannend und atmosphärisch inszenieren können. Hätte man noch etwas mehr Arbeit in Zwischensequenzen sowie mehr und umfangreichere Rätsel gesteckt, wäre eine höhere Wertung drin gewesen. Wer ein paar Stunden mit seiner detektivischen Spürnase in einen Krimi im Agatha-Christie-Stil eintauchen und eher die Geschichte genießen möchte, statt knackschwere Kopfnüsse zu lösen, und über kleinere Bugs hinwegsehen kann, ist hier genau richtig.



Es gibt nur wenige Minispiele und die sind perfekt in die Handlung eingebettet. Unter anderem öffnet ihr zwei Türen. Links mit richtigen Symbolen ...



... rechts traditionell, in dem ihr den Schlüsselbart mit eine Draht nachformt, sodass die Stifte im Schloss nach oben geschoben werden.

Technische Schwächen und tolle Inszenierung

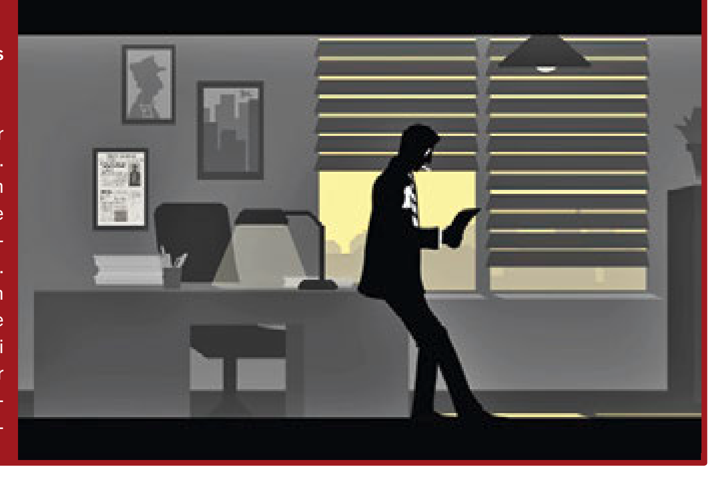
Etwas mehr technischer Feinschliff hätte den Spiel gut getan. Abgesehen von der wirklich tollen 3D-Grafik mit Echtzeitobjekten und den Charaktermodellen mit hübsch gestalteten Gesichtsanimationen hat Entwickler King Art zwar fünf Mal so viele Animationen wie noch bei *The Book of Unwritten Tales* eingebaut, aber insbesondere die Zwischensequenzen spiegeln teilweise den technischen Stand von vor einigen Jahren wider. Auch die Wegführung hat kleinere Macken. Ab und an bleiben Figuren kurz irgendwo hängen, laufen auf der Stelle oder führen auch eigentlich für den gewünschten Zweck unnötige Laufanimationen aus. Zudem funktioniert das Verlassen von Bildschirmen per Doppelklick unverständlicherweise nicht bei allen Locations. Dann seid ihr dazu verdammt, den gemächlich dahinwatschelnde Figur immer und immer wieder tatenlos zuzuschauen, wenn ihr ein paar Mal zwischen gleichen Orten hin- und herlaufen müsst. Immerhin sorgen Kameraschwenks für besondere Atmosphäre und verleihen dem Geschehen eine gewisse Dynamik.

Noch etwas mehr versöhnt die Akustik des Spiels. Nicht nur, dass der orchestrale Soundtrack Ohrwurm-Charakter hat, auch die Sounds sind stimmungsvoll und sorgen für eine glaubhafte Umgebungskulisse. Zudem hat Nordic Games auch bei der Besetzung der Sprecher keine Kosten und Mühen geschaut und mit Ronald Nitschke (Tommy Lee Jones), Frank Glaubrecht (Al Pacino, Kevin Coster), Detlef Bierstedt (George Clooney), Bettina Weiss (Sandra Bullock), Nana Spier (Drew Barrymore, Sarah Michelle Gellar) und vielen anderen deutschen Stimmen von Top-Schauspielern die Crème de la Crème der deutschen Synchronstimmen versammelt, die allesamt beste Leistungen abliefern. Auf Wunsch könnt ihr im Menü auch die ebenfalls sehr gelungene englische Sprachausgabe einstellen. ❑

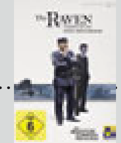
DER PROLOG

Eine Vorgeschichte zum Spiel gibt es auch – kostenlos als App.

Nordic Games hat auch eine App für Handy und Tablet-PCs veröffentlicht. Diese ist deutsch vertont und in einem eigenwilligen Grafikstil gehalten. Sie erzählt die Vorgeschichte zu *The Raven: Vermächtnis eines Meisterdiebs*. Ihr erfahrt etwas von den Ursprüngen und Motiven des Kunstdiebes und wie Inspektor Legrand ihn schließlich bei einer Jagd über die Pariser Dächer zur Strecke brachte. Die App ist im Google-Play- (*The Raven Prolog*) bzw. im iOS-Store (*The Raven Prologue*) zu finden.



THE RAVEN: VERMÄCHTNIS EINES MEISTERDIEBS



Ca. € 30,-
24. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: King Art
Publisher: Nordic Games
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Steam-Version mit Bindung an euren Account; Weiterverkauf ist dann nicht mehr möglich. Die verpackte Version im Laden ist komplett DRM-frei.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke 3D-Grafik, allerdings einige etwas unbelebte Schauplätze und teils grobe Texturen. Dafür gelungene Gesichtsanimationen
Sound: Ohrwurm-Soundtrack, der von einem Orchester eingespielt wurde. Passende und dezent eingesetze Soundkulisse.
Steuerung: Sehr gut mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad. Schnelles Verlassen von Schauplätzen per Doppelklick funktioniert nicht immer.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,4 GHz CPU, Windows XP/Vista/7, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM, Shader Model 3.0 und Direct X 9.0c
Empfehlenswert: 3 GHz CPU, Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Im Spielverlauf segnen Figuren das Zeitliche und auch der Spieler selbst wird mit Waffen bedroht und muss sie gegen andere einsetzen, um zu überleben. Obwohl diese Szenen teils nur als Zwischensequenzen ablaufen, empfiehlt PC Games das Spiel erst Spielern ab zwölf Jahren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 9:45
Es gab kleinere Fehler und technische Unzulänglichkeiten wie etwa Clippingfehler und Probleme bei der Wegfindung mit sich manchmal kurz festlaufenden Figuren, aber keine Programmabstürze oder groben Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schicke, detailreiche 3D-Grafik
- ➕ Super Vertonung und Soundtrack
- ➕ Spannende Detektivgeschichte
- ➕ Gute Dialoge
- ➕ Dezenter Humor
- ➕ Rätsel logisch in die Spielhandlung integriert ...
- ➖ ... aber auch deutlich zu leicht
- ➖ Rätselhilfe oft nicht detailliert genug
- ➖ Renderfilme grafisch veraltet
- ➖ Laufen häufig nicht abbrechbar
- ➖ Kleinere Bugs wie Clippingfehler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Die Unreal Engine 3 sorgt für hübsche Levels und schöne Beleuchtung. Das Design von Jack und seinen Gegnern wirkt jedoch austauschbar.

Links im Bild: Gegner teleportieren oft unvermittelt und in großer Zahl in den Level – dadurch geraten manche Stellen etwas unfair.

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Alien Rage

Von: Felix Schütz

Hohler Ballerspaß zum Spartarif: *Alien Rage* bietet routinierte Sci-Fi-Action ohne Sinn oder Verstand.

Ein Spiel, so einfallsreich wie sein Name es vermuten lässt: In *Alien Rage* wird auf außerirdische Soldaten geschossen, und zwar von früh bis spät. Abwechslung, Denkaufgaben, packende Story, coole Charaktere? Alles Fehlanzeige.

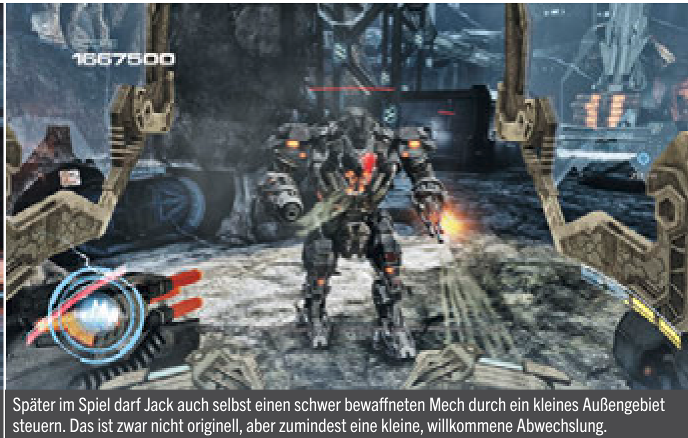
Jack, ein glatzköpfiger Weltall-Soldat, ist der Held von *Alien Rage* – eine überzeichnete Ein-Mann-Armee mit knurriger Stimme und testosterontriefenden Sprüchen der Marke „Bring it on, bitch!". Seine Mission: sich etwa sechs Stunden lang kreuz und quer durch eine Raumbasis inmitten eines abgelegenen Asteroidens zu ballern. Dort zanken sich Menschen mit einer Alien-Rasse namens Vorus um ein seltenes Mineral – und ab hier kann man sein Hirn eigentlich schon abschalten, denn die hauchdünne Story ist ohnehin nur Mittel zum Zweck: Hauptsache, es wird pausenlos geballert. Bis auf zwei unsympathische NPCs, die sich ab und zu per Funk einklinken, trifft Jack dabei auf keine anderen Charaktere – selbst einen Alien-Oberschurken gibt es nicht.

Altmodisches Dauerfeuer

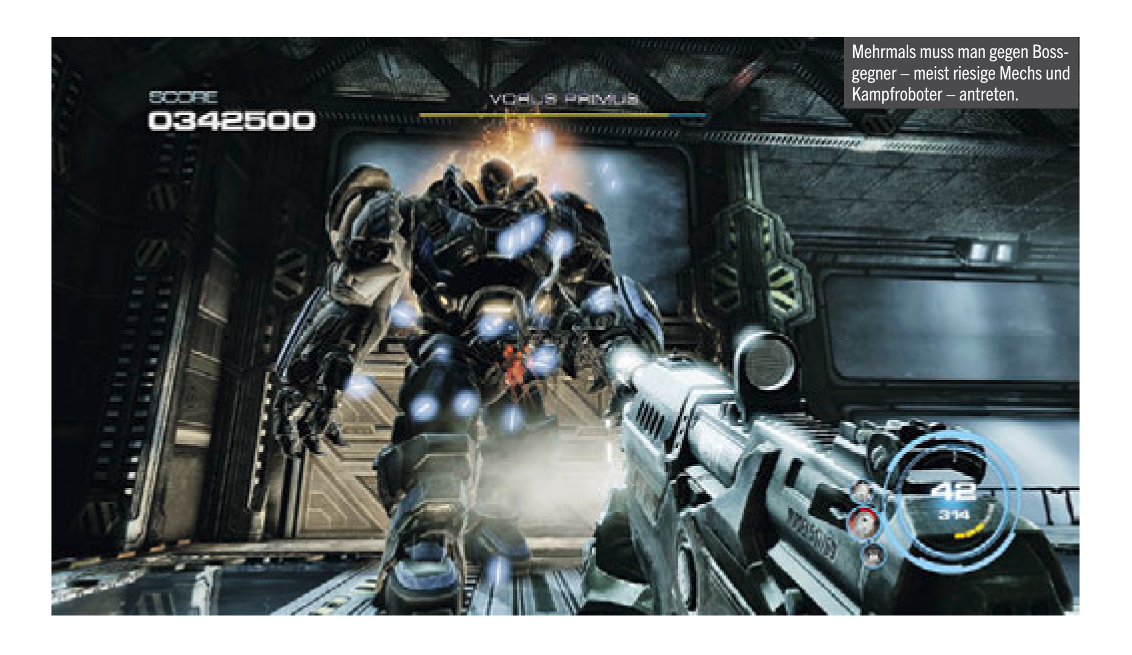
Vor allem mit Schnellfeuergewehren, aber auch mit Shotguns, Blastern, Raketenwerfern oder Sniper-Gewehren putzt Jack die Gegner im Akkord weg. Die Waffen sind zwar nicht originell, fühlen sich aber gut und wuchtig an. Außerdem verfügt jeder Schießprügel über eine begrenzte Sekundärfeuerfunktion, die richtig eingesetzt sehr mächtig ausfällt. Alles in allem machen die Schießereien also durchaus Spaß. Allerdings ist das Leveldesign unnötig linear: Man marschiert auf vorgegebenen Pfaden schnurstracks von einem Zielpunkt zum nächsten, optionale Seitenwege oder Verstecke gibt es nicht. Das ist schade, denn CI Games hat trotz des einfallslosen Settings überraschend hübsche Umgebungen gebastelt, von denen viele auf den ersten Blick weitläufiger wirken, als sie letztendlich sind. Ein paar Geheimnisse oder verborgene Bonusziele hätten da sicher prima hineingepasst und den Spielablauf aufgepeppt – doch leider muss man darauf verzichten. Stattdessen bekommt man regelmäßig Bossgegner vor die Flinte gesetzt, stets in Form riesiger Mechs. Die Stahlkolosse sehen schön aus, erfordern aber keine spezielle Taktik. Stattdessen muss man einfach nur draufhalten, flüchten, in



Gehört in einem Retro-Shooter fast schon zum guten Ton: Überall in den Levels sind explosive Behälter verteilt, mit denen Jack mehrere unvorsichtige Widersacher auf einen Schlag ausschalten kann.



Später im Spiel darf Jack auch selbst einen schwer bewaffneten Mech durch ein kleines Außengebiet steuern. Das ist zwar nicht originell, aber zumindest eine kleine, willkommene Abwechslung.



Mehrmals muss man gegen Bossgegner – meist riesige Mechs und Kampfroboter – antreten.

Deckung bleiben und dabei hoffen, dass man nicht von den feindlichen Geschossen zersiebt wird. Immerhin: Später im Spiel darf Jack den Spieß umdrehen und kurzzeitig selbst einen schweren Mech steuern – das ist zwar nicht originell, doch in *Alien Rage* ist man für jede Abwechslung dankbar.

Frustgefahr trotz schwacher KI

Selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade ist *Alien Rage* kein Zuckerschlecken. Zwar kann man sich durch die meisten Kämpfe stur durchballern, doch immer wieder gerät man auch in Situationen, in denen die Gegner auf einen Schlag von allen Seiten spawnen und selbst auf große Distanzen zielsicher das Feuer eröffnen. Das fühlt sich manchmal unfair an, da Jack nur wenige Treffer aushält. Meistens hat man es darum leichter, sich irgendwo eine geschützte Stelle zu suchen und einfach zu warten, bis die Gegner unbeholfen in Jacks Fadenkreuz rennen. Das ist zwar feige, aufgrund des Schwierigkeitsgrades aber oft das beste Mittel.

Erst gegen Spielende wird der Held widerstandsfähiger: Durch Abschuss-Serien und besondere Treffer erhält Jack Punkte, wodurch er auflevelt und so mehrere Upgrades aktivieren kann, zum Beispiel bessere Heilung oder mehr Durchschlagskraft. Das hilft.

Wo es dem Spiel an Abwechslung und KI fehlt, macht zumindest die Optik einen sauberen Eindruck. CI Games nutzt die Unreal Engine 3 und zaubert damit hübsch ausgeleuchtete Levels und satte Waffeneffekte auf den Bildschirm. Hin und wieder übertreiben es die Grafiker zwar mit ihren Verwisch- und Unschärfeeffekten, doch im Eifer des Gefechts fällt das ohnehin kaum auf. Einige Explosionseffekte wirken allerdings unfertig und Jack, der in Cutscenes zu sehen ist, bewegt sich mit der Eleganz einer Playmobilfigur – ein cooler, charismatischer Held sieht anders aus. Doch auch wenn die Optik ihre Schönheitsfehler hat: Meistens sieht das Spiel stimmungsvoll aus und lief im Test auch angenehm flüssig. Für einen 20-Euro-Titel kann sich *Alien Rage* also durchaus sehen lassen.

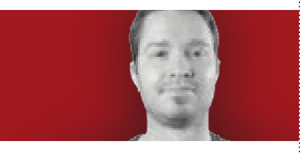
Kurze Spielzeit und Multiplayer

Die Einzelspielerkampagne beschäftigt rund fünf bis sechs Stunden lang – je nachdem, wie oft man ins Gras beißt und Abschnitte wiederholen muss. Das ist nicht lang, doch angesichts des Preises geht der Umfang völlig in Ordnung, zumal viele Genre-Konkurrenten heutzutage auch nicht mehr bieten. Zusätzlich gibt's einen kleinen Mehrspielermodus, der Deathmatch- und Teamdeathmatch-Gefechte für bis zu 16 Spieler erlaubt. Das Ganze funktioniert zwar ordentlich, wirkt aber auch arg überflüssig – wer wirklich noch Lust auf simples Deathmatch hat, findet heutzutage eindeutig bessere Alternativen auf dem Markt. Kein Wunder, dass die Server meistens leer sind. ❑

Jack ist ein ätzender Held, weil er seine Klappe nicht halten kann. Wenn er etwa mit einer Minigun durch die Gegnerreihen pflügt, kommentiert er das Gemetzel mit wildem Gebrüll und „Fuck you!"-Schreien.

MEINE MEINUNG |

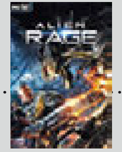
Felix Schütz



„Durchschnittsgeballer für wenig Geld."

Ich habe nichts gegen einen kurzen, reißerischen Action-Trip, selbst wenn er so einfallslos daherkommt wie *Alien Rage*. Dicke Waffen, blöde Gegner, Dauerfeuer – das ist schon okay. Viele andere Shooter bieten ja auch nicht mehr. Wirklich gestört hat mich nur der öde Held, die schwache Story und die gelegentlichen unfairen Stellen, in denen mir das Spiel Unmengen Gegner vor die Füße spawnt. Dafür haben mich die routinierte Action und die solide Optik wieder ein bisschen versöhnt. Darum: Für den günstigen Preis geht *Alien Rage* in Ordnung.

ALIEN RAGE



Ca. € 20,-
24. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: CI Games
Publisher: CI Games
Sprache: Englische Audio-Sprache, deutsche Texte
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Meist gute Waffeneffekte und schön ausgeleuchtete, düstere Levels. Das Gegnerdesign ist allerdings einfallslos. Einige Verwisch- und Unschärfeeffekte wirken übertrieben.
Sound: Belanglose, englische Sprachausgabe, unauffällige Musik
Steuerung: Solide Shooter-Steuerung per Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Simples Deathmatch oder Teamdeathmatch mit sehr wenigen Einstellungsmöglichkeiten
Zahl der Spieler: 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): WinXP/Vista/Win7/Win8, Intel Dual Core 2,6 GHz oder ähnliche CPU von AMD, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT oder vergleichbare Grafikkarte
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core 2 Quad 2 GHz oder ähnliche CPU, 4 GB RAM, Geforce GTX 460 oder vergleichbare Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Das Spiel ist ungeschnitten. In den Levels sind manchmal übel zugerichtete Leichen zu sehen. Headshots lassen die Alien-Gegner häufig kopflos dastehen und durch Explosionen fliegen gelegentlich auch Körperteile der Aliens durch die Gegend.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fertige Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00
Alien Rage ist als Download über Steam oder den Web-Shop von CI Games erhältlich. Eine Steam-Anbindung ist in jedem Fall Pflicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ordentliche, stimmige Grafik
- ➕ Solides Retro-Shooter-Gameplay
- ➕ Einige schön gestaltete Levels
- ➕ Günstiger Preis (20 Euro)
- ➖ Öder Hauptcharakter
- ➖ Belanglose Geschichte
- ➖ Null Abwechslung
- ➖ Meist stumpfe Gegner-KI
- ➖ Einige unfaire Stellen
- ➖ Lineares Leveldesign
- ➖ Abseits der Wege nix zu entdecken
- ➖ Altbackener Multiplayermodus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **62**



Um alle Storydetails zu verstehen, sollte man die Trilogie in ihrer korrekten Reihenfolge spielen: Nach *Deponia* (Januar 2012) und *Chaos auf Deponia* (Oktober 2012) rundet *Goodbye Deponia* die Reihe ab.

Daedalic nutzt diesmal noch mehr Cutscenes als in den Vorgängern, um besondere Ereignisse zu unterstreichen. Das sorgt für Atmosphäre.

Goodbye Deponia

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Böser Witz, schöner Stil und reichlich Müll: Daedalic lädt ein drittes Mal zum gepflegten Sci-Fi-Klamauk.

Es heißt Abschied nehmen von einer Welt, die vielen Fans ans Herz gewachsen ist: Deponia, ein überdrehter, sympathischer Schrottplanet – runtergekommen, zugemüllt und von herrlich skurrilen Figuren bevölkert. Zwei Spiele hat Daedalic bislang der Marke gewidmet, mit *Goodbye Deponia* kommt nun das dritte und letzte hinzu. Als Trilogie-Finale setzt *Goodbye Deponia* dabei einige Vorkenntnisse voraus – wer das Abenteuer genießen will, sollte die Teile also in ihrer logischen Reihenfolge spielen.

Sympathisch: Die Beziehung zwischen Rufus und Goal hat sich im Verlauf der letzten beiden Spiele deutlich (zum Guten) verändert. So erhält man ein gewisses Fortschrittsgefühl.

Noch immer ist der Hobby-Bastler Rufus damit beschäftigt, den Planeten zu retten und seine Mitmenschen in den Wahnsinn zu treiben. Wie in den Vorgängern ist die Story schön überdreht, aber nicht frei von Längen. Wenn Rufus gut gelaunt Züge entgleisen lässt, Ärzte verarscht oder seine Freunde mit Krankheiten infiziert, ist das zwar hübsch turbulent, verliert aber auch manchmal das große Ziel aus den Augen. Trotzdem mündet das Spiel in ein zufriedenstellendes Finale, das die Trilogie zwar abschließt, dabei aber genügend Fragen für einen möglichen Nachfolger offen lässt.

Rufus mal drei

Goodbye Deponia führt nicht nur einen großen Schwung neuer Charaktere ein, sondern bringt auch liebgewonnene alte Bekannte zurück: Goal, Bozo, Toni, Janosch oder das herzlich brüllende Mannweib Lotti – sie alle sind wieder mit von der Partie. Anstatt alte Locations aufzuwärmen, liefert Daedalic dazu durchweg frische Schauplätze, die aber nicht so weitläufig ausfallen wie im Vorgängerspiel. Das liegt an einem cleveren Kniff der Autoren: Im Laufe der Handlung wird Rufus verdreifacht, man steuert dann drei Helden gleichzeitig und kann Items zwischen den Figuren austauschen. Da sich jeder Rufus aber in einem eigenen, geschlossenen Levelbereich befindet, fällt es diesmal leichter als im letzten Teil, den Überblick zu bewahren. Trotzdem ist *Goodbye Deponia* alles andere als klein: Mit 10 bis 12 Spielstunden fällt das Spiel sogar länger aus als seine Vorgänger.

Knackige Rätsel, nicht immer logisch

Das Rätseldesign ist meistens gelungen und folgt der gleichen comichaften „Logik", die schon die ersten beiden Teile ausgezeichnet hat. Apparate basteln, Kinder ruhigstellen, Händler betrügen – niemand geht dabei so rücksichtslos und eigenwillig vor wie Rufus. Für den Spieler bedeutet das häufiges Umdenken und, wenn man mal wieder nicht weiterkommt, auch einfach stures Rumprobieren. Dank der einwandfreien Maus-Steuerung hat man zwar jeden Hotspot flott durchgeklickt, doch gerade im letzten Spieldrittel stießen wir auch auf einige nervige Rätsellösungen, die selbst für *Deponia*-Verhältnisse weit hergeholt sind. Eine optionale Knobelhilfe hätte hier Wunder gewirkt, doch leider sucht man die vergebens. Auch wenn *Goodbye Deponia* trotzdem durchweg Spaß macht: Das Rätseldesign im zweiten Teil *Chaos auf Deponia* hat uns einen Tick besser gefallen.


Durch die drei Buttons (unten) wechselt man beliebig zwischen den drei Versionen von Rufus.

Starke Sprecher, gute Inszenierung
Wie von *Deponia* gewohnt, legen sich die deutschen Sprecher mächtig ins Zeug. Vor allem Monty Arnold sticht in der Hauptrolle als Rufus heraus: Auch wenn seine Stimme gewöhnungsbedürftig sein mag, ist an seiner Leistung wenig zu rütteln – Arnold verleiht jeder Textzeile eine eigene Note und betont selbst Beiläufiges mit Leib und Seele. Auch Gastsprecher wie der Musiker Smudo liefern eine gelungene Vorstellung ab. Ein dickes Lob gibt's außerdem für die Vielfalt der gesprochenen Sätze: Rufus bedenkt selbst falsche Lösungsversuche mit individuellen Kommentaren und hat zu jedem Objekt einen passenden Spruch parat. Da macht selbst stumpfes Rumprobieren Spaß. Klasse!

Grafisch hat sich wenig getan: *Goodbye Deponia* ist genauso hübsch gezeichnet wie die ersten beiden Spiele, außerdem streut Daedalic diesmal mehr Cutscenes ein. Dass die Animationen der Figuren immer noch etwas steif und unsauber wirken, ist da locker zu verschmerzen.

Geschmackssache: der Humor
Rufus hat sich kaum geändert: Nie um einen zynischen Witz verlegen, zeigt er sich hin und wieder sogar richtig gemein. Solche Figuren mag nicht jeder und wer schwarzen Humor nicht leiden kann, sollte um *Goodbye Deponia* einen Bogen machen. Zwar lassen die Autoren auch Raum für ernste, nachdenkliche Szenen, doch im Gedächtnis bleibt das Spiel vor allem für seinen eigenwilligen, ruppigen Witz. Wenn Rufus etwa ein Baby mit Brechmitteln versorgt und es anschließend jemandem ins Gesicht kotzen lässt, ist „subtil“ kein Wort, mit der sich die Szene angemessen beschreiben ließe. Auch die flott geschriebenen Dialoge sind diesmal etwas derber und selbst vor Seitenhieben auf die Konkurrenz macht Daedalic nicht halt.

Doch auch wenn viele Gags gelungen sind, schießen die Autoren hin und wieder über das Ziel hinaus: In einer Szene will ein scheinbar pädophiler Nebencharakter beispielsweise ein paar Kinder in seinen „Streichelzoo“ locken. Darüber mag man sich bei Daedalic vielleicht schlapplachen, doch einigen Spielern dürfte das zu weit gehen. Dass Humor aber bekanntlich Geschmackssache ist, beweist auch die USK-Freigabe ab 6 Jahren.

Fairer Preis
Bei allen seinen Höhen und wenigen Tiefen bildet *Goodbye Deponia* den erhofften, gelungenen Abschluss von Daedalics Schrott-Trilogie. Und da das Spiel als Download über Steam gerade mal 20 Euro kostet, stimmt auch das Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer jedoch lieber zur DVD-Version im Einzelhandel greift, muss zwar 30 Euro berappen, bekommt dafür aber eine hübsch gestaltete Box, die neben dem Spiel auch ein Poster und den Soundtrack enthält. ❑


Rufus beim Operieren: Daedalic streut viele solcher Mini-Spiele ein, die sich aber stets überspringen lassen. Das ist auch gut so – die Aufgaben sind von schwankender Qualität und strecken die Spielzeit.

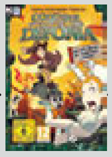
MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Mach's gut, Deponia! Du wirst mir fehlen.“

Trotz leichter Abnutzungserscheinungen hat mir auch das dritte *Deponia* gut gefallen. Eine Steigerung gegenüber dem zweiten Teil ist es zwar nicht, dafür aber ein gewohnt hochwertiges, abgedrehtes und schön umfangreiches Adventure. Bei mancher Knobelei hätte ich mir aber mehr Hinweise gewünscht, insgesamt steckte ich etwas häufiger fest als im Vorgänger. Auch die pausenlose Gag-Beschallung dürfte nicht jedermanns Sache sein – Humor ist und bleibt eben eine Frage des persönlichen Geschmacks. Den Fans dürfte das jedoch herzlich egal sein – die bekommen genau das, was sie erwartet haben.

GOODBYE DEPONIA



Ab € 20,- (Steam)
15. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die DVD-Version hat keinen Kopierschutz. Die Download-Version über Steam setzt natürlich eine Account-Bindung voraus.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Bunter Comic-Stil mit hübsch gezeichneten Figuren und schönen Hintergründen. Viele Cutscenes sorgen für Atmosphäre. Die Laufanimationen der Charaktere wirken – wie in den Vorgängern – etwas steif.
Sound: Schöne, teils schon aus den Vorgängern bekannte Musik. Die meisten deutschen Sprecher sind gut besetzt. Manchmal wirkt die Sprachausgabe zwar ein wenig abgelesen, doch in der Summe fällt das nicht ins Gewicht. Rufus' Stimme klingt anfangs gewöhnungsbedürftig, doch dafür legt sich sein Profi-Sprecher Monty Arnold mächtig ins Zeug.
Steuerung: Astrein per Maus.

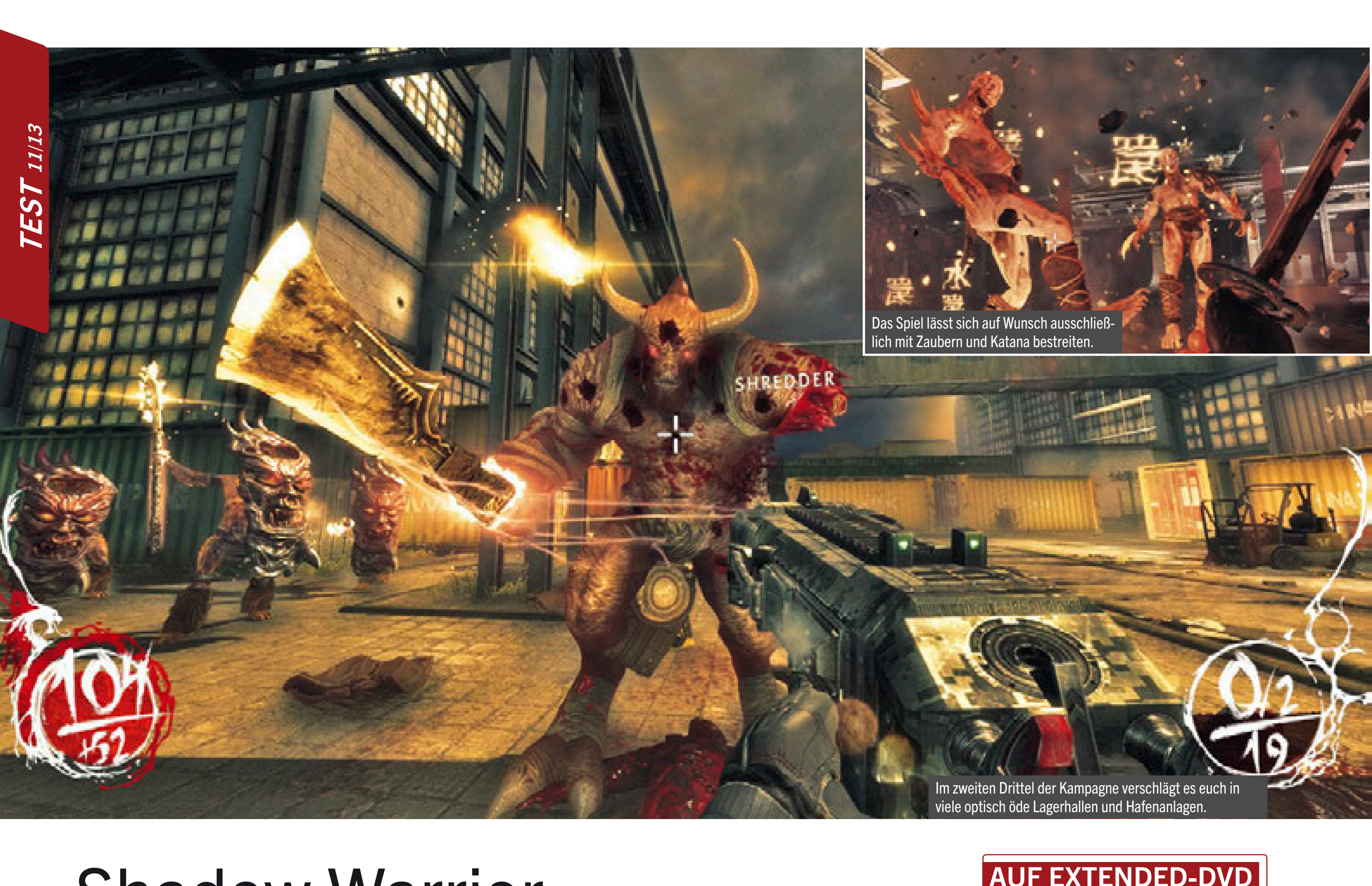
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): 2,5 GHz Singlecore/ 2 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 6 Jahren
Goodbye Deponia ist ein schwarzhumoriges Spiel. Einige Gags fallen dabei unerwartet fies aus, u.a. gibt's eine Anspielung auf einen pädophilen Nebencharakter. Die Sprache ist gelegentlich derb. Einige Nebenfiguren kommen im Laufe der Handlung um.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: 1.0.0.3280
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Wir spielten eine fertige DVD-Version von *Goodbye Deponia*. Bis auf einen kleinen Grafikbug gegen Spielende (bei dem kurzzeitig die Charaktere flackerten) traten keine Fehler auf.

PRO UND CONTRA
- ➕ Nette, wendungsreiche Story
- ➕ Liebenswerte Charaktere
- ➕ Motivierte deutsche Sprecher
- ➕ Schöne Comic-Grafik
- ➕ Hohe Gagdichte
- ➕ Ordentlicher Umfang
- ➕ Günstiger Preis
- ➕ Viele gelungene Witze, obwohl …
- ➖ … sich manche Gags auch an der Geschmacksgrenze bewegen
- ➖ Einige Lösungen zu weit hergeholt
- ➖ Rufus' Art ist zuweilen anstrengend
- ➖ Laufanimationen wirken etwas steif

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**



Das Spiel lässt sich auf Wunsch ausschließlich mit Zaubern und Katana bestreiten.

Im zweiten Drittel der Kampagne verschlägt es euch in viele optisch öde Lagerhallen und Hafenanlagen.

Shadow Warrior

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Der Old-School-Shooter ruft einem in Erinnerung, dass früher alles anders war. Wenn auch nicht unbedingt besser.

In *Shadow Warrior*, einer nicht nur optisch stark veränderten Neuauflage eines 1997 indizierten 3D-Realms-Shooters, ist der Spieler irre schnell unterwegs. Bei gedrückter Umschalttaste sprintet sein virtuelles Alter Ego, der Auftragsmörder Lo Wang, im Turbomodus durch die asiatisch angehauchten Umgebungen und streckt Gegnerhorden im Akkord nieder.

Doch so flink der kesse Held mit dem Faible für flotte Sprüche auch ist: Die zehn Stunden lange Kampagne von *Shadow Warrior* vermittelt dem Spieler nie das Gefühl, wirklich voranzukommen. Zu gestreckt kommt das unspektakuläre Leveldesign mit seinen unnötig riesigen, gähnend leeren Kampfgebieten daher. Zu stark ähneln sich die wenigen Gegnertypen. Zu oft begräbt Entwickler Flying Wild Hog (*Hard Reset*) den Spieler unter Massen strohdummer Monster, ohne ihn je vor abwechslungsreichere Aufgaben als „Töte alles in Sichtweite" oder „Betätige diesen Hebel" zu stellen. Am Ende ist man erleichtert, das Solo-Abenteuer endlich beendet zu haben. Und doch kriegt man schon bald nach dem Abspann wieder Lust darauf, ein paar Dämonen in *Shadow Warrior* zu vermöbeln. Denn der Ego-Shooter hat eine Geheimwaffe, die so manchen Makel nichtig erscheinen lässt: das Katana.

Tanz auf der Klinge

Lo Wang verfügt von Anfang an über ein Samuraischwert, mit dem er sich die oft im Nahkampf angreifenden Widersacher vom Leib hält. Per simpler Steuerung lässt der Spieler leichte und schwere Schläge auf die tumb auf ihn zu rennenden Feinde herabprasseln, woraufhin diese sich in blutgetränkte Fetzen auflösen. Schnell bekommt man ein Gefühl für Gewicht und Reichweite der Klinge; die spritzenden Blutfontänen, abgesägten Köpfe und durch die Luft wirbelnden Körperteile erzeugen ein sehr glaubhaftes, befriedigendes Treffer-Feedback. So grotesk es angesichts der äußerst detaillierten, leicht abstoßenden Gewaltdarstellung klingen mag: Derart unterhaltsame Schwertduelle aus der Ego-Perspektive haben wir seit *Dark Messiah of Might and Magic* nicht mehr erlebt!

Durch ein doppeltes Betätigen der vier Richtungstasten in Verbindung mit der Maus führt Wang Spezialschläge aus, köpft etwa per Wirbelangriff Feinde im Umkreis, sticht mit aller Wucht nach vorne oder nutzt seine magische Schwertklinge für einen Distanzangriff. Aktiv blocken ist aber nicht möglich. Im Spielverlauf gesellen sich zum Katana acht weitere Waffen, die in Sachen Spaßfaktor allerdings deutlich abfallen und hauptsächlich dem Genre-Standard entsprechen: Maschinenpistole, Raketen- und Flammenwerfer, das kennt man alles. Dabei hätten ein paar kuriose Bällermänner, wie aus *Serious Sam* oder *Saints Row* bekannt, prima zum Szenario gepasst. Immerhin zwei ungewöhnliche Kampfgeräte haben es ins Spiel geschafft: Das noch schlagende Herz eines Dämonen bringt nahe Feinde zur Explosion, der Dämonenkopf verschießt mächtige Laserstrahlen.

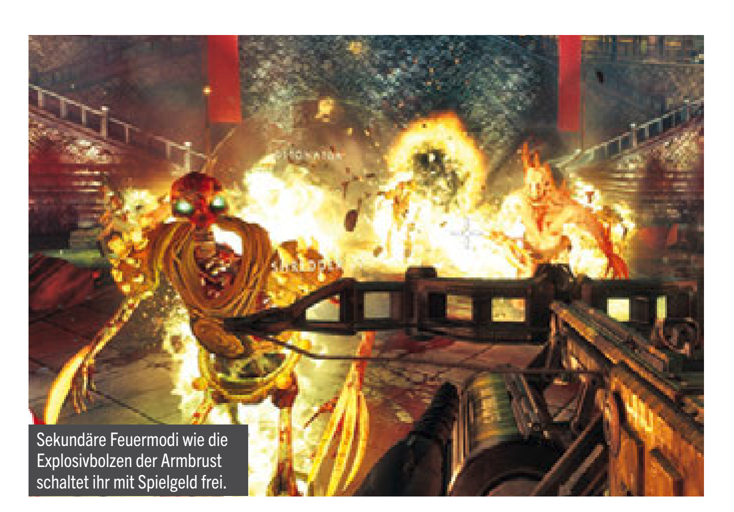

In jedem der drei Bosskämpfe geht es darum, die glühenden Stellen unter Feuer zu nehmen.

Double Kill
Abschüsse kommentiert das Spiel mit Einblendungen wie „Toasted“ oder „Merciless“. Das erinnert stark an den Combo-Shooter *Bulletstorm*, ist aber bei Weitem nicht so ausgefeilt. Jeder Level ist in unzählige kleine Arenen unterteilt, in denen es alle Feinde zu besiegen gilt; wer dabei eine möglichst große Bandbreite an Waffen einsetzt und die herumstehenden explodierenden Fässer, Autos oder Feuerwerkskisten in das Schlachten miteinbezieht, erhält einen Erfahrungspunktebonus.

Im Skill-Menü verbessert der Spieler nach Levelaufstiegen passive Eigenschaften wie Gesundheit oder Ausdauer-Regeneration, rüstet Schießprügel gegen gefundenes Geld auf und erlernt vier Spezialfähigkeiten; die dafür benötigten Kristalle sind in den Levels versteckt. Die Zauberkräfte aktiviert man ähnlich wie die Spezialschläge des Katanas, um Feinde in die Luft zu schleudern oder den Protagonisten zu heilen.

Der Heilzauber funktioniert unbegrenzt, außerdem liegen noch Medipacks und Rüstungsteile herum. Selbstheilung gibt es in *Shadow Warrior* nicht – das erinnert an die guten, alten Shooter-Zeiten. Ähnliches gilt für den Schwierigkeitsgrad, selbst auf der zweiten von fünf Stufen gibt es einige knifflige Stellen, vor allem weil exzessiver Zaubergebrauch die Gegner erstarken lässt. Glücklicherweise darf man den Spielstand jederzeit speichern, sogar per Quicksave. Auch sonst gibt sich *Shadow Warrior* betont altmodisch: Minimap oder Wegpunkte sucht man hier vergebens; auf der Suche nach den vielen Secrets (beispielsweise Glückskekse mit schlüpfrigen Botschaften) kann man sich leicht verlaufen. Selbst das Blinken interaktiver Gegenstände lässt sich im Menü ausschalten.

Wen interessiert schon die Story?
Der Plot ist banale Nebensache: Lo Wang sucht nach drei Teilen eines magischen Schwertes und wird dabei von einem vorlauten Dämon begleitet. Nach dem spritzigen Beginn mit viel Klamauk nimmt die Geschichte eine unerwartete Wendung zum Melodramatischen und versucht, den Spieler für das Schicksal uralter Wesen aus einer anderen Dimension zu interessieren. Gähn! ❑


Sekundäre Feuermodi wie die Explosivbolzen der Armbrust schaltet ihr mit Spielgeld frei.

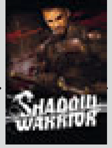
MEINE MEINUNG |
Peter Bathge



„Gegen Ende zäh wie altes Leder“

Wer die Nase voll hat von modernen Militär-Shootern, wird mit *Shadow Warrior* seinen Spaß haben. Der schnelle Spielfluss, die überzogene Gewaltdarstellung, der elegante Schwertkampf und der Verzicht auf fragwürdige Erfindungen der Shooter-Neuzeit (Selbstheilung, Wegpunkte, Skriptereignisse) haben auch bei mir anfangs für viel gute Laune gesorgt. Es fühlt sich einfach herrlich an, mit dem Katana durch die strohdummen Gegnerhorden zu pflügen. Auf Dauer nutzt sich das reduzierte Spielprinzip mit Dauerfeuer-Mentalität, anspruchslosen „Rätseln“ und obligatorischen, aber stinklangweiligen Geschützturmsequenzen jedoch stark ab. Das Leveldesign schafft es nicht, über die kompletten zehn Spielstunden zu fesseln. Zusammen mit dem größtenteils langweiligen Waffenarsenal und den öden Bosskämpfen verhindert das eine höhere Wertung. Besser als das gleichzeitig erschienene *Alien Rage* ist *Shadow Warrior* aber allemal und eine schöne interaktive Erinnerung an längst vergangene Shooter-Zeiten obendrein.

SHADOW WARRIOR



Ca. € 35,-
26. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Flying Wild Hog
Publisher: Devolver Digital
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Die Steam-Version benötigt eine Online-Aktivierung. Gog.com und www.shadowwarrior.com bieten das Spiel ohne Kopierschutz an.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Farbenfroh, mit Schwächen im Detail und übertriebenem Blendeffekt
Sound: Asiatische Musik und Sprecher, schwachbrüstige Waffeneffekte
Steuerung: Frei konfigurierbare Maus-Tastatur-Kombo und anpassbares Sichtfeld (Field of View)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2,4 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon 3870, Windows XP
Empfehlenswert: Core 2 Quad 8200/ Phenom X4 9950, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 4890

JUGENDEIGNUNG
USK: Nicht geprüft
Shadow Warrior ist kein Spiel für Kinder! Gegner lassen sich mit dem Katana in Einzelteile zerlegen, dazu fließt literweise Blut und die Eingeweide von virtuellen Menschen und Monstern fliegen durch die Luft.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Wir spielten *Shadow Warrior* einmal durch. Abstürze gab es dabei keine.

PRO UND CONTRA
- ➕ Schnelle Dauerfeuer-Action mit Old-School-Spielgefühl
- ➕ Variantenreicher Schwertkampf
- ➕ Zwei abgefahrene Dämonenwaffen
- ➕ Nützliche Spezialfähigkeiten
- ➕ Viele zerstörbare Objekte
- ➕ Befriedigendes Treffer-Feedback
- ➕ Motivierende, dreiteilige Charakterentwicklung
- ➕ Wiederspielwert durch New Game Plus und versteckte Extras
- ➕ Primitiver Humor in Dialogen
- ➕ Imposante Bosskämpfe …
- ➖ … mit banalem Gefechtsverlauf
- ➖ Künstliche Spielzeitstreckung durch sinnlos aufgeblähte Levels
- ➖ Wenig Abwechslung
- ➖ Nur eine Handvoll Gegnertypen
- ➖ Die Story nimmt sich viel zu ernst.
- ➖ Größtenteils langweilige Knarren
- ➖ Seltene Performance-Einbrüche trotz im Detail grober Grafik
- ➖ Keine deutsche Übersetzung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

In der Kampagne geht es in jedem Szenario darum, einen tollen und wirtschaftlich erfolgreichen Park mit vielen Attraktionen aufzubauen. Außerdem müsst ihr verschiedene Aufträge erfüllen (rechts).

Adventure Park

Von: Marc Brehme

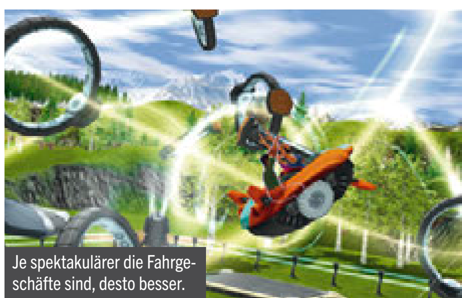
Nach *Airline Tycoon 2* und mehreren *Wildlife Park*-Aufbauspielen wagt das deutsche Entwicklerteam B-Alive einen Angriff auf den Platzhirsch *Rollercoaster Tycoon*.

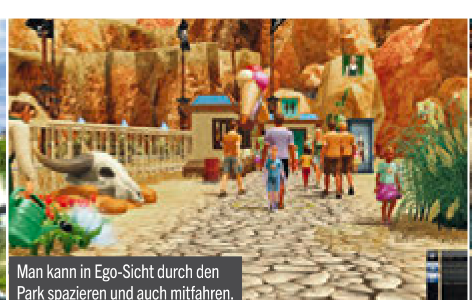
Einen Fotoautomaten für den Freefall-Tower oder doch lieber noch einen Nebeltunnel für die Jeep-Rundfahrt? Entscheidungen wie diese gilt es in *Adventure Park* fast minütlich zu treffen, denn es geht darum, einen tollen Freizeitpark mit Fahrgeschäften wie Achterbahnen, Elefanten-Reitkurse oder Ballonfliegen und natürlich auch Imbiss- und Souvenirstände aufzubauen und massig Besucher anzulocken. Dazu wählt ihr aus einer großen Anzahl an möglichen Bauobjekten das gewünschte aus und platziert es rasterfrei und drehbar per Mausklick in eurem Park. Das funktioniert grundsätzlich gut, allerdings kommt es auch manchmal vor, dass man beispielsweise die letzte Kurve einer Achterbahn nicht mehr bauen kann, weil sich einige ihrer Pixel dann doch mit den quadratischen und unsichtbaren Checkboxen anderer Objekte überschneiden. Insbesondere nervt das im späteren Spielverlauf, wenn Platz langsam knapp wird – und in Kombination mit der unzureichenden Heraus-Zoom-Funktion.

Optimale Streckenführung

Doch beim Bau von Achterbahnen genügt es nicht, einfach nur den Platz auszunutzen und eine möglichst lange Strecke anzulegen. Die Gäste sind anspruchsvoll und möchten einen Adrenalinschub bei der Fahrt verspüren und nicht mit Kinderwagengeschwindigkeit über die Schienen zuckeln.

In den fünf Szenarien müsst ihr also gerade hinsichtlich eurer Fahrgeschäfte viel Feintuning betreiben. Häufig gibt es Aufgaben, in denen die Bahnen bestimmte G-Kräfte erreichen müssen. Allerdings darf man es mit Steigungen und engen Kurven auch nicht übertreiben, weil die Fahrgäste sonst an ihre körperlichen Grenzen kommen, sich schlimmstenfalls erbrechen, die Attraktion daraufhin schlecht bewerten und in Zukunft meiden. Wiederholen sich solche Fälle, wird es schwierig, die beste Bewertungsnote für den Park zu ergattern, die neben einem bestimmten Überschuss auch gefordert wird, um das Szenario erfolgreich abzuschließen.


Je spektakulärer die Fahrgeschäfte sind, desto besser.

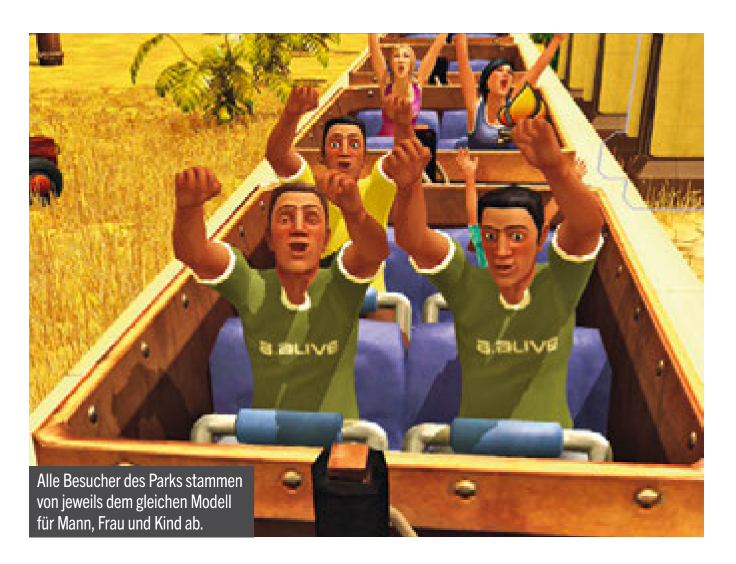

Man kann in Ego-Sicht durch den Park spazieren und auch mitfahren.


Upgrades für die Attraktionen kosten Unterhalt, machen sie aber attraktiver.

Bob, der Parkbaumeister
Es macht Spaß, sich einen Park nach eigenem Gutdünken zusammenzustellen – nicht zuletzt angesichts der großen Auswahl an Attraktionen und Einrichtungsgegenständen. Der Bau der Bahnen selbst geht grundsätzlich einfach und flott von der Hand. Zu dieser kreativen Phase gesellt sich recht bald der wirtschaftliche Teil des Spiels, der mit zunehmender Größe der Anlage sehr umfangreich wird. Ihr legt Eintrittspreise für den Park, die Fahrgeschäfte und Toiletten sowie für das Sortiment und die Preise der Imbissbuden fest.

Je nachdem wie viel Spaß eine Achterbahn, das Westernreiten oder eine futuristische Magnetschwebebahn den Fahrgästen bereitet, desto mehr Geld sind sie natürlich bereit dafür auszugeben. Der Kauf von Upgrades wie Musikuntermalung, Leistungssteigerung der Antriebe, vollklimatisierte Sitze oder Fotos als Give-away wertet die Attraktion zusätzlich auf und rechtfertigt einen höheren Fahrpreis.

Per Mausklick erhöht ihr diesen dann stückchenweise und bekommt dafür auch direkt Feedback von den Gästen, ob ihnen der Tarif sehr günstig, angemessen oder auch zu hoch erscheint. Dabei treibt das Preismodell seltsame Blüten. Waren beispielsweise eben noch 15 Euro für ein Fahrgeschäft „angemessen" und wir erhöhten den Preis auf 20 Euro, war es den Gästen „zu teuer". Ein weiterer Preissprung auf 25 Euro überraschte uns erneut mit dem Gästefeedback „angemessen". Hier sollte der Entwickler noch dringend nachbessern.



Alle Besucher des Parks stammen von jeweils dem gleichen Modell für Mann, Frau und Kind ab.

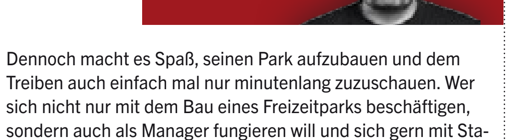
Der Aufbau-Manager
Im Gegensatz zum Genrevorreiter *Rollercoaster Tycoon* legen die Entwickler von *Adventure Park* Wert auf einen hohen Management- und Strategieanteil. In den Menüs finden sich eine Unmenge trocken präsentierter Statistiken und Einstellmöglichkeiten, um die Geldflüsse im Auge zu behalten. Das Justieren der Preise nimmt im Lauf der Spielzeit einen immer größeren Teil des Spiels ein und könnte Genre-Neulinge, die einfach nur in Ruhe ihren Park ausbauen und gestalten wollen, überfordern. Denen raten wir zunächst zum Modus Freies Spiel, in dem die Startbedingungen der acht Karten umfangreich modifizierbar sind. So könnt ihr euch den Spielstart beispielsweise mit einem dickeren Bankkonto erleichtern.

In den Szenarien der Kampagne gilt es vor allem, auf die Ausgaben zu achten. Gerade die Personalkosten machen einen Großteil der Soll-Seite aus. Reinigungskräfte leeren Mülltonnen, Mechaniker warten und reparieren die technischen Anlagen und Gärtner sorgen dafür, dass die Pflanzen nicht vertrocknen. Ohne diese Dienstleistungen motzen die Besucher, ihre Zufriedenheit sinkt rapide und sie geben schlechte Bewertungen für den Park ab und deutlich weniger Geld aus.

Beim Geld hört das Balancing auf
Nicht nachvollziehbar fanden wir im Test, dass Parkbesucher nach dem Laden eines Spielstandes plötzlich drastisch geänderte Eintritts- oder Verkaufspreise als Schmerzgrenze akzeptierten, obwohl wir rein gar nichts am Park geändert hatten. Gleiches gilt für das Preisverhältnis der Attraktionen untereinander, die zum Teil deutliche Unterschiede aufwiesen, sowie für den Eintritt in den Park, der mit angeblich „angemessenen" 80 Euro schon den Realismusrahmen sprengt – angesichts dessen, dass Besucher für jede einzelne Attraktion noch einmal bis zu 30 Euro berappen müssen. Über diesen „Realismus" kann man geteilter Meinung sein, über Besuchermassen, die sich lemmingartig zwischen zwei Wegen einkeilen lassen, nicht.

Übersieht man Situationen wie unausgelastete Parkbereiche und Mitarbeiter sowie das Potenzial zur Preiserhöhung der Attraktionen, bewegt sich der Park recht schnell in Richtung des wirtschaftlichen Abgrundes, denn alle technischen Einrichtungen, Gebäude, Pflanzen und Angestellten schlagen kräftig mit laufenden Unterhaltskosten zu Buche. Eine Hilfe-Funktion, die euch im Spielverlauf auf solche Probleme oder auch nur auf vertrocknendes Grünzeug oder unausgelastete Mitarbeiter hinweist, wäre schön gewesen. Vor allem Einsteiger und Gelegenheitsspieler dürften sich so etwas schwertun, bereits bei einem kleineren Park die Übersicht zu behalten und keine Notwendigkeit zum Einschreiten zu verpassen. ❑

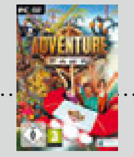
MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*



„Eher komplexe Wirtschaftssimulation als locker-leichter Aufbauspaß"

Adventure Park wird einem ehrwürdigen *Rollercoaster Tycoon 3* nicht einmal ansatzweise gefährlich. So stimmungsvoll die Settings und die darauf abgestimmten Grafiken auch sind, so eintönig sind Aufgaben und Akustik im Spielverlauf. Die Klonarmee staksiger Besucher und die teils hakelige Steuerung schaden der Atmosphäre des ansonsten soliden Manager-Aufbauspiels. Dennoch macht es Spaß, seinen Park aufzubauen und dem Treiben auch einfach mal nur minutenlang zuzuschauen. Wer sich nicht nur mit dem Bau eines Freizeitparks beschäftigen, sondern auch als Manager fungieren will und sich gern mit Statistiken und Analysen seines Projekts auseinandersetzt, kann hier trotzdem recht vergnügliche Stunden erleben.

ADVENTURE PARK



Ca. € 30,-
2. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: B-Alive
Publisher: Bitcomposer Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung und Securom; Disc muss beim Spielen ständig im Laufwerk liegen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Ordentlich, detailreich und farbenfroh, durchwachsene Texturen. Einige fehlende und schwache Animationen, vor allem bei Personen (Ein- und Aussteigen, Laufen, Umdrehen)
Sound: Gute, aber inkonsequente Soundkulisse mit wenigen Effekten, die sich häufig wiederholen. Beim Spielen mit hohem Zoom sind außer der eingängigen Musik fast keine Geräusche mehr zu hören.
Steuerung: Grundsätzlich gut mit Maus und Tastatur, das Drehen von Objekten ist aber etwas fummelig und der Zoom-Faktor zu gering.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 3 GHz CPU, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM und Shader Model 3.0, DirectX 9c
Empfehlenswert: Dual Core CPU (ab Intel Core 2 Duo E8400 oder AMD Phenom X3 8750), 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Ohne Altersbeschränkung
Ein Spiel ganz ohne Gewalt, Blut, Sex oder sonstige jugendgefährdende Inhalte – vollkommen harmlos.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: v1.2
Spielzeit (Std.:Min.): 9:15
Im Test traten keine technischen Probleme oder Abstürze auf. Allerdings ruckelte das Spiel bei voller Auflösung und allen Details bei 8 Fps auf dem Mittelklasse-Testrechner.

PRO UND CONTRA
+ Stimmungsvolle Grafik
+ Große Auswahl an Attraktionen und Gegenständen
+ Gelungener Sandbox-Modus
+ Terraforming zur Parkgestaltung
+ Ausführliches Tutorial
+ Umfangreiche Statistiken
− Keine Loopings bei Achterbahnen
− Keine Zufallsereignisse
− Kleinere Balancing-Probleme
− Teils fummelige Steuerung
− Zoomfunktion zu gering
− Zu wenige Spielhilfen
− Zu langsame Zeitbeschleunigung
− Umständlicher Abriss der Bahnen von verkauften Attraktionen

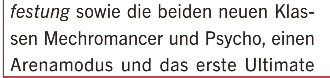
EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **67**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



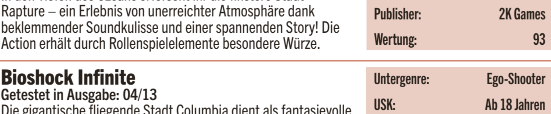
Borderlands 2 Game of the Year Edition



Wer denkt, dass er mit der 50 Euro teuren Neuveröffentlichung von *Borderlands 2* neben dem Hauptspiel wirklich ALLE Download-Inhalte in einem Komplettpaket bekommt, der täuscht sich: Zwar enthält die *Game of the Year Edition* die vier großen Story-DLCs *Captain Scarlett und ihr Piratenschatz, Mr. Torgues Kampagne des Metzelns, Sir Hammerlock auf Großwildjagd* und *Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung* sowie die beiden neuen Klassen Mechromancer und Psycho, einen Arenamodus und das erste Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack, das die Levelobergrenze auf Stufe 61 erhöht. Dessen zweite Edition mit einem Preis von knapp vier Euro und der neuen Maximalstufe 72 ist aber nicht Teil des Angebots. Ebenso wie das für Halloween angekündigte Add-on *TK Baha's Bloody Harvest* sowie optionale Skin-Pakete für euren Charakter, die aber keine spielerischen Auswirkungen haben. Trotzdem: Wer den Koop-Shooter bislang noch nicht ausprobiert hat, erhält mit der GotY-Fassung das beste Spielerlebnis zu einem angemessenen Preis.

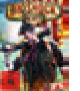
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

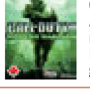
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

+ Crysis 2 — Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Crysis 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



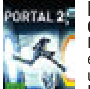
Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

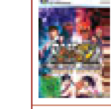
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



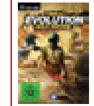
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



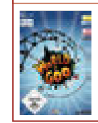
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

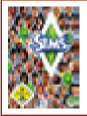


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



NEUZUGANG

FIFA 14



Erfolgt auch ohne neue Grafik-Engine die Wachablösung auf dem Platz?

Die Pro-Argumente

EA hat mal wieder ein dickes Lizenzpaket für *FIFA 14* geschnürt, es gibt etliche originale Ligen und Vereine. Das verbesserte, langsamere Aufbauspiel und die starke Abwehr-KI sorgen für ein realistischeres Spielerlebnis als im Vorgänger. Zudem haben die Entwickler kleine, aber feine Veränderungen an Menüführung und Karrieremodus (Stichwort: Scouting) vorgenommen. Die Stadionatmosphäre ist darüber hinaus wieder einmal große Klasse.

Die Kontra-Argumente

Die Neuerungen erfordern viel Einarbeitungszeit, auch von *FIFA*-Kennern. Außerdem ist die Technik auf dem Niveau von *FIFA 13* stehen geblieben.

Das Ergebnis

Ohne Gegenstimme löst *FIFA 14* den Vorgänger in unserer Sportspiel-Genreliste ab. Wer Fußball am PC spielen möchte, kommt am neuen EA-Spiel nicht vorbei.



Die Abwehr reagiert schlauer als im Vorgänger.

NEUZUGANG

F1 2013

Gibt es in der Formel 1 der PC-Rennspiele einen Wechsel an der Spitze? Das Team hat abgestimmt.

Die Pro-Argumente

Neben der 1A-Präsentation samt optisch spektakulärer Regenrennen hat *F1 2013* auch ein besser nachvollziehbares Fahrmodell im Vergleich zum Vorgänger zu bieten. Der spannende Karrieremodus, die Classic-Option mit Fahrern und Autos aus vergangenen Jahrzehnten und ein Dutzend herausfordernde Szenarien sorgen für Langzeitmotivation.

Die Kontra-Argumente

In Sachen Realismus müssen Hobby-Rennfahrer immer noch Abstriche machen, außerdem stört der geringe Umfang des Classic-Modus, den Codemasters per kostenpflichtiger DLCs ausbaut.

Das Ergebnis

Alle Redakteure waren sich einig: *F1 2013* ersetzt seinen Vorgänger im Einkaufsführer.



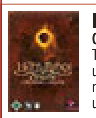
Im Classic-Modus brettert ihr mit Fahrern und Autos der 80er- und 90er-Jahre über Oldie-Strecken.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07

Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

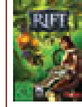
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2

Getestet in Ausgabe: 10/12

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

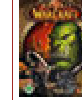


Rift

Getestet in Ausgabe: 04/11

Bewährte MMORPG-Qualitäten statt großer Innovation: *Rift* bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürft ihr euch in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05

Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic

Getestet in Ausgabe: 01/12

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

NEUZUGANG

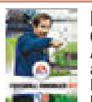


FIFA 14

Getestet in Ausgabe: 11/13

Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Fußball Manager 12

Getestet in Ausgabe: 11/11

Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

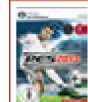


NBA 2K12

Getestet in Ausgabe: 11/11

Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer

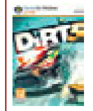
Getestet in Ausgabe: 10/12

Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3

Getestet in Ausgabe: 06/11

Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

NEUZUGANG



F1 2013

Getestet in Ausgabe: 11/13

Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

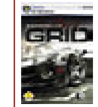


Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Getestet in Ausgabe: 04/11

Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid

Getestet in Ausgabe: 07/08

Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.
Publisher: 2K Games – Wertung: 89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt *Company of Heroes* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons *Opposing Fronts* und *Tales of Valor* bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

+ Company of Heroes 2 Getestet in Ausgabe: 07/13
Der Nachfolger versetzt Spieler ins Schneegestöber an der Ostfront.
Publisher: Sega – Wertung: 88

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.
Publisher: Blizzard Entertainment – Wertung: 88 (Einzelspieler)

Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

+ Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.
Publisher: Blizzard Entertainment – Wertung: 92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügt ihr mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel gegen Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

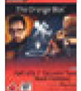
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten *Half-Life*-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action“!

NEUZUGANG

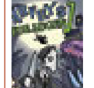


Goodbye Deponia
Getestet in Ausgabe: 11/13
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Vorher unbedingt Teil 1 und 2 spielen!

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

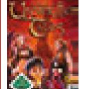
+ Chaos auf Deponia Getestet in Ausgabe: 11/12
Der zweite Akt bietet eine höhere Gag-Dichte als der Serienbeginn.
Publisher: Daedalic Entertainment – Wertung: 85

+ Deponia Getestet in Ausgabe: 02/12
Das offene Ende des Debütspiels ergibt ohne die Nachfolger keinen Sinn.
Publisher: Daedalic Entertainment – Wertung: 84



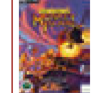
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85

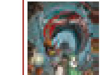


The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte *Monkey Island* begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comicgrafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

+ Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991
Publisher: Lucas Arts – Wertung: 86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen
Publisher: Lucas Arts – Wertung: 83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

NEUZUGANG

Die Deponia-Trilogie

Nach dem Abschluss der Geschichte beratschlagt die Redaktion, ob sie die *Deponia*-Spiele in den Einkaufsführer aufnimmt.

Die Pro-Argumente
Hübsche 2D-Grafik, witzige Figuren mit motivierten deutschen Sprechern, viel Situationskomik und eine wendungsreiche Geschichte sprechen ebenso für *Deponia* wie die knackig schweren Rätselketten der Adventures und das ordentliche Preis-Leistungs-Verhältnis.

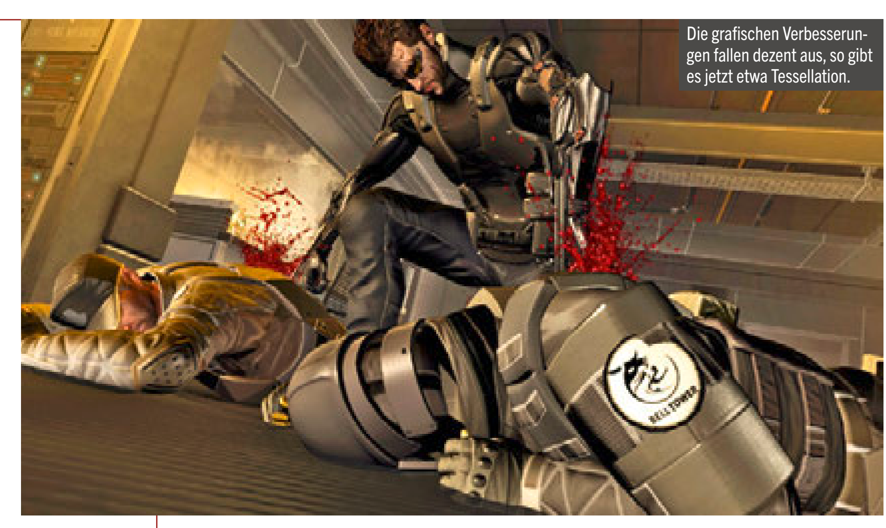
Die Kontra-Argumente
Obwohl die Reihe über viele gute Gags verfügt, überspannt Hauptfigur Rufus zuweilen den Bogen und der Humor driftet vom Tiefschwarzen ins übertrieben Fiese ab. Dazu kommt manch eine Rätselpassage, die sich zu lange hinzieht und auf deren Lösung der Spieler nur durch Ausprobieren kommt. Außerdem lässt die Handlung gegen Ende nach und ab und zu stören ruckelige Animationen das tolle Gesamtbild.

Das Ergebnis
Mit sieben zu einer Stimme gelingt der Saga um den Müllplaneten der Sprung in den Einkaufsführer. Im Gegenzug fliegt *The Whispered World* aus unserer Adventure-Liste. Tipp: Wahrscheinlich bringt Daedalic im Winter eine Komplettbox mit allen *Deponia*-Teilen in den Handel. Warten lohnt sich also!


Die wunderschönen gezeichneten Hintergründe verleihen *Deponia* ein einmaliges Aussehen.

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut

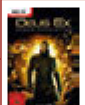
Seit dem 25. Oktober bietet Square Enix den *Director's Cut* von *Deus Ex: Human Revolution* an. Der Download umfasst acht Stunden optionalen Entwicklerkommentar zum Spiel, minimale grafische Verbesserungen und komplett überarbeitete Bosskämpfe. Die Auseinandersetzungen mit den Obermotzen verschreckten im Original von 2011 viele Spieler, weil Charaktere mit einem Fokus auf Schleichen oder Hacken reihenweise im Kugelhagel ihr Leben aushauchten. Der *Director's Cut* soll neue Möglichkeiten bieten, mit den Bossgegnern fertig zu werden, ohne sich auf Waffengewalt verlassen zu müssen – überzeugen konnten wir uns davon vor Redaktionsschluss aber nicht, denn das Testmuster kam zu spät an. Prima: Der *Director's Cut* integriert den enthaltenen DLC *Missing Link* nahtlos in die Kampagne des Cyberpunk-Rollenspiels. Zuvor ließ sich das Add-on nur umständlich aus dem Hauptmenü starten. Der *Director's Cut* schlägt mit zehn Euro für Besitzer des Hauptspiels zu Buche. Wer sowohl *Human Revolution* als auch *Missing Link* sein Eigen nennt, muss nur fünf Euro berappen.



Die grafischen Verbesserungen fallen dezent aus, so gibt es jetzt etwa Tessellation.

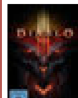
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



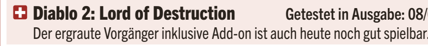
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und deren erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

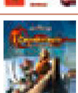


Diablo 2: Lord of Destruction – Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.
Publisher: Blizzard Entertainment – Wertung: 90



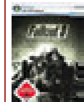
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

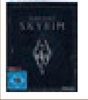


Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

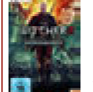
Mass Effect 2 – Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte
Publisher: Electronic Arts – Wertung: 88

Mass Effect – Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels
Publisher: Electronic Arts – Wertung: 85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition – Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen
Publisher: Atari – Wertung: 87

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Assassin's Creed 3 – Getestet in Ausgabe: 01/13
Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters
Publisher: Ubisoft – Wertung: 88

Assassin's Creed: Revelations – Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio
Publisher: Ubisoft – Wertung: 88

Assassin's Creed 2 – Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft – Wertung: 88

Assassin's Creed Director's Cut – Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel
Publisher: Ubisoft – Wertung: 83



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos – Wertung: 90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!
Publisher: Electronic Arts – Wertung: 90

Dead Space 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.
Publisher: Electronic Arts – Wertung: 90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

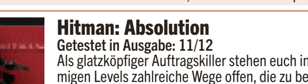
Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der ihr die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigt.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren
Publisher: Rockstar Games – Wertung: 90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

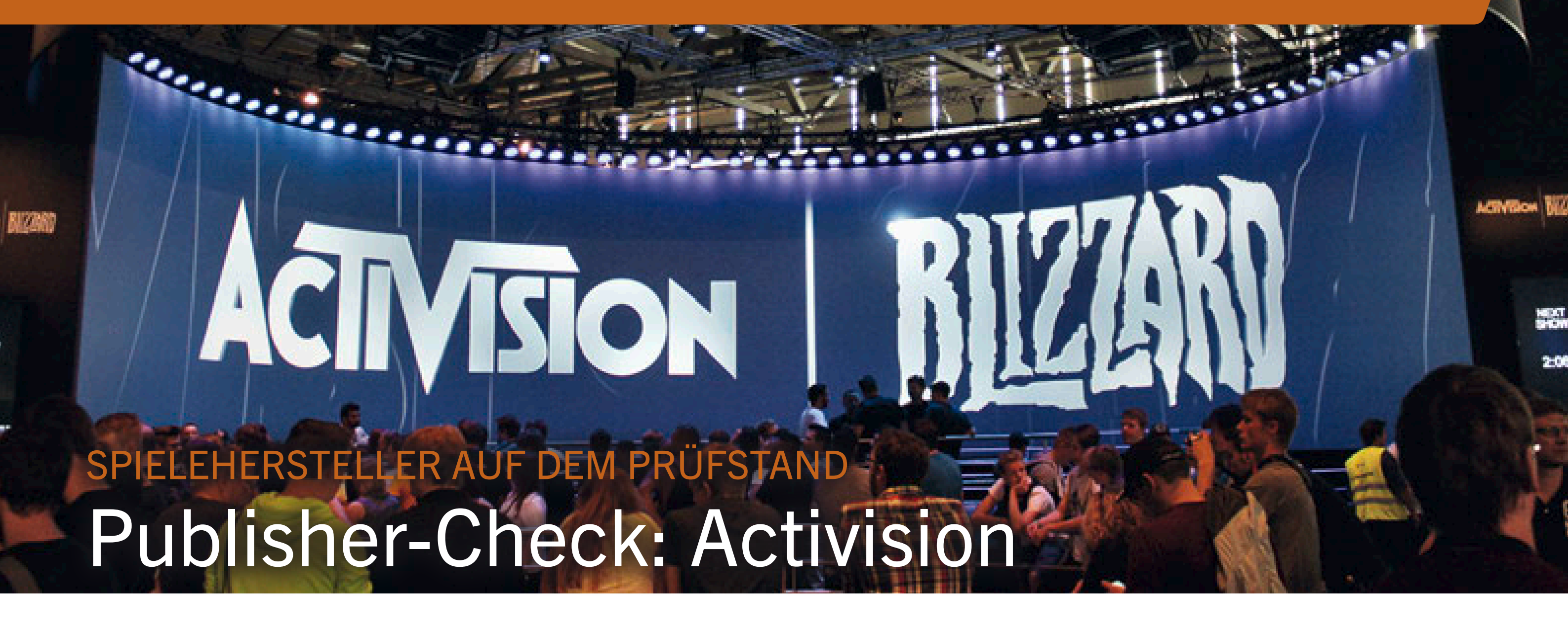
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Max Payne 2 – Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil
Publisher: 2K Games – Wertung: 90



SPIELEHERSTELLER AUF DEM PRÜFSTAND

Publisher-Check: Activision

Von: Marc Brehme

Von der Garagenfirma zum weltgrößten Publisher: Die Erfolgsgeschichte von Activison.

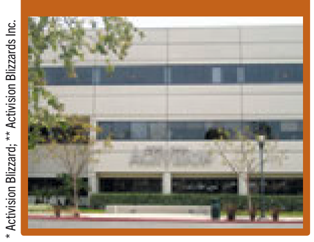
Call of Duty. Immer wieder *Call of Duty*. Wenn die Sprache auf Publisher Activision kommt, wird im selben Atemzug diese Spieleserie genannt. Einmal ganz abgesehen davon, dass es Activision als Publisher separat gar nicht mehr gibt, denn 2008 fusionierte die Firma mit Blizzard Entertainment und bildete den neuen Super-Publisher Activision Blizzard. Nichtsdestotrotz hat der Ego-Shooter *Call of Duty* einen weltweiten Bekanntheitsgrad und seit Jahren großen Anteil am finanziellen Erfolg des kalifornischen Spieleverlegers.

2007 war Activision der größte Publisher in den USA und setzte im letzten Jahr vor der Fusion mit Blizzard fast drei Milliarden US-Dollar um. Zum Vergleich: Electronic Arts erwirtschaftete im gleichen Jahr 3,7 Milliarden; Ubisoft knapp 1,4 Milliarden. Durch die Fusion Activisions mit Blizzard verschoben sich die Machtverhältnisse zugunsten des nun größten Publishers weltweit. 2012 standen deren 4,9 Milliarden US-Dollar Umsatz gegen 4,1 Milliarden von EA und 1,7 Milliarden von Ubisoft.

Neben dem Zugpferd der *Call of Duty*-Serie und anderen großen Marken wie *Skylanders*, *Tony Hawk* und den Blizzard-Titeln (*World of Warcraft*, *Diablo*-Reihe) ist Activision vielen Spielern vor allem für Filmversoftungen zu *Transformers*, *Spider-Man*, *James Bond* und den *Star Trek*-Spielen bekannt. Zwar

DATEN & FAKTEN

Gründung:	1979
Hauptsitz:	Santa Monica, Kalifornien
Leitung:	Eric Hirschberg
CEO:	Robert A. Kotick (bekannt als Bobby Kotick)
Besitzer:	Vivendi SA (laufende Verhandlung über Freikauf und damit Eigenständigkeit)
Mitarbeiter*:	Ca. 5.000 (2011)
Umsatz:**	4,86 Milliarden US-Dollar, 1,1 Milliarden US-Dollar Gewinn (2012)



* Activision Blizzard; ** Activision Blizzards Inc.



Mit *Skylanders* etablierte Activision in den vergangenen Jahren schnell eine neue Marke, die gerade auf Spielkonsolen sehr erfolgreich ist.

ROBERT A. KOTICK

Robert A. Kotick (geb. 1963), auch bekannt als **Bobby Kotick**, ist eine der kontroversesten Figuren der Spielebranche. Seit 1991 ist er CEO und Direktor von Activision Blizzard und seit 2012 außerdem noch Direktor der Coca-Cola Company. Er übt diesen Job seitdem parallel zu seiner Tätigkeit bei Activision Blizzard aus.



Bobby Kotick machte in der Öffentlichkeit vor einigen Jahren oft durch gepfefferte, provokante und streitbare Aussagen von sich reden und zog damit mehrfach den Unmut der Spielerschaft auf sich. Hier die bekanntesten seiner Aussagen, die für Diskussionsstoff sorgten.

„Wenn es nur nach mir ginge, würde ich die Preise noch weiter erhöhen"

(Konferenz zum Activision-Quartalsergebnis im August 2009)

Auch hier wurde Kotick missinterpretiert. Es war eine ironische Ergänzung einer Antwort des damaligen Noch-CEOs Mike Griffith auf eine Frage des Analytikers Tony Gikas zu den erfolgten Preiserhöhungen bei Activision-Spielen. Die oben genannte Aussage traf Kotick zwar, jedoch war sie – auch mit Blick auf seinen Spitznamen Bobby „The Money" Kotick – deutlich selbstironisch gefärbt, was durch ein Lachen verdeutlicht wurde, in das dann auch die übrigen Konferenzteilnehmer einstimmten.

„Kotick ist kein Spieler"

(Forbes-Magazin, Februar 2009)

Das jedenfalls behauptete das *Forbes-Magazin*, indem es einige Aussagen von Kotick sehr frei auslegte und interpretierte. In einem Artikel von Februar 2009 heißt es, er würde eine Abneigung gegen seine eigenen Produkte haben und hätte nie auch nur einen Joystick in der Hand gehabt. Der Activision-CEO revidierte das später und erklärte, er habe sich unter anderem sowohl in *Call of Duty* als auch mit seiner Familie in *Guitar Hero* versucht. Allerdings würde sich bei ihm zu schnell der Suchtfaktor bemerkbar machen; daher könne er gar nicht aufhören, *Call of Duty: Modern Warfare 2* zu spielen, und das würde ihn davon abhalten, seine anderen wichtigen Aufgaben (u. a. die Leitung von Activision) zu erfüllen. Er spiele von Zeit zu Zeit, aber eben nicht intensiv, wie er auf der DICE-Konferenz 2010 erklärte.

„Spieleentwicklung soll keinen Spaß machen"

(Deutsche Bank Security Technology Conference, 15. September 2009)

Dieser oft zitierte Satz ist bei vielen Medien, die ihn verbreitet haben, aus dem Zusammenhang gerissen. Er fiel ursprünglich 2004 gegenüber dem *Hollywood Reporter Magazin* und galt für eine Zeit, als Activision 1990 unter dem Namen Mediagenic firmierte und am Boden war. Kotick liebte Spiele und krempelte die Firma wieder zur Spieleschmiede Activision um. Als er die Aussage in einer Konferenz der Deutschen Bank im September 2009 wiederholte und unglücklich ausdrückte: „Ich will den Spaß aus der Spieleentwicklung nehmen", habe er zu den Investoren gesprochen und deutlich machen wollen, dass die Entwicklung bei Activision nicht unorganisiert und in den Tag hinein ablaufe. Es sei vielmehr wichtig, keine finanzielle Verantwortungslosigkeit walten zu lassen. So jedenfalls erklärte er seine unglückliche Wortwahl 2010 auf einer DICE-Konferenz. Er habe niemals gemeint, dass Activision-Entwickler keinen Spaß bei der Arbeit haben sollten.

„Wir machen Spiele für Typen, die kein Date abbekommen"

(Deutsche Bank Security Technology Conference, 15. September 2009)

Gegenüber Analysten in Deutschland äußerte Kotick damals: „Die meisten der zwanzig Jahre, in denen ich für Wachstum bei Activision gesorgt habe, waren wir damit zufrieden, Produkte herzustellen, die attraktiv für den 16 bis 35 Jahre alten Typen sind, der kein Date für Samstagnacht abbekommen hat." Eine Aussage, die der Kernzielgruppe von Activision nicht sonderlich gefallen haben dürfte …

Bei aller Antipathie, die viele Spieler Bobby Kotick entgegenbringen, und ihm häufig auch Bereicherung am Spieler und Ausbeutung der Mitarbeiter vorwerfen, sind die Fakten seines Erfolges nicht von der Hand zu weisen. Er hat den strauchelnden Konzern, der schon kurz vor der Pleite stand, wieder auf Kurs gebracht und zu einem der erfolgreichsten Publisher der Welt ausgebaut. Kotick organisierte die Fusion von Activision und Blizzard und wurde am 9. Juli 2008 von den Aktionären als CEO der neu zusammengeführten Firma bestätigt. Laut *Forbes Magazine* erhielt er 2009 dafür ein Jahresgehalt von 953,654



US-Dollar, das sich durch Zulagen und Aktienoptionen im selben Jahr noch auf insgesamt 3,2 Millionen US-Dollar erhöhte. Bereits vier Jahre später – 2013 – hat sich Kotick bereits zu einem Gesamtverdienst von 64,9 Millionen US-Dollar hochgearbeitet, wobei er „nur" 2 Millionen US-Dollar Grundgehalt bei Activision kassiert. Weitere 56 Millionen Dollar entfallen auf seine Aktienanteile bei Activision in insgesamt fünf Jahren. Nur der schillernde Oracle-Gründer Larry Ellison steht mit 96,2 Mio. US-Dollar in der Liste der 200 bestbezahlten CEOs amerikanischer Unternehmen noch vor ihm.

versteckten sich wie beispielsweise mit *Transformers: War for Cybertron* oder auch einigen *Spider-Man*-Ablegern auch immer wieder gelungene Titel im Portfolio, größtenteils versanken diese Lizenztitel aber in der Zweit- oder sogar Drittklassigkeit.

Von Atari zu Activision

Dennoch sehr beachtlich für eine Firma, die 1979 von vier ehemaligen Programmierern gegründet wurde. Diese hatten zuvor ihren Arbeitgeber Atari verlassen, denn der wollte ihrer Forderung nach mehr Geld und der namentlichen Nennung als Entwickler in den Spielen nicht nachkommen. Allerdings waren David Crane, Alan Miller, Robert Whitehead und Larry Kaplan zu diesem Zeitpunkt mit den von ihnen programmierten Spielen für insgesamt 60 % der Verkaufsumsätze (etwa 60 Mio. US-Dollar) von Atari verantwortlich.

Man konnte sich nicht einigen, die vier Angestellten verließen Atari und gründeten gemeinsam mit Jim Levy, einem ehemaligen Manager der Plattenindustrie, ihr eigenes Unternehmen – Activision. Levy wurde Geschäftsführer der Firma und vermarktete seine Programmierer wie Rockstars. Diese Strategie schlug ein und machte aus Activision in kürzester Zeit eine Millionen-Dollar-Firma.

Anfangs verdiente Activision sein Geld mit der Produktion von Spielen für Konsolen wie dem Atari 2600, bevor man Anfang der 1980er-Jahre schließlich auch auf den Zug mit Computerspielen aufsprang. Verkaufte man 1980

die Spiele noch ausschließlich in den USA, begann ein Jahr später bereits der internationale Vertrieb.

Diese Geschäftserweiterung im Bereich Spiele geschah eher gezwungenermaßen, da die Absatzzahlen der Spielekonsolen mittlerweile rückläufig waren. Dass ein Dritthersteller Software für andere Konsolen entwickelte, war damals ein absolutes Novum in der Branche, denn bis dahin wurden Spiele ausschließlich von den Herstellern der Spielekisten selbst produziert. Activision war damals Vorreiter auf diesem Gebiet und nach Electronic Arts auch weltweit zweitgrößter Publisher.

1988 änderte sich der Name des Unternehmens kurzfristig zu Mediagenic. Damals versuchte der Vorstand auch Geschäftssoftware zu vertreiben, um die Einbrüche im Spieleabsatz auszugleichen. Und obwohl Mediagenic 1989 sogar Spielegeschichte schrieb, indem es erstmals einen Titel (*The Manhole*) auf einer CD-ROM anstatt auf Disketten veröffentlichte, blieb der Firma der finanzielle Erfolg verwehrt. Die Aktie sank weiter und die Geschäftszahlen waren weiterhin im Minus. So steckte Mediagenic Anfang 1990 in einer finanziellen Krise und konnte sich nur durch eine tief greifende Umstrukturierung durch die investierende BHK Corporation vor dem Ruin retten. Der Name der Firma wurde umgehend wieder zu Activision geändert und Robert Kotick wurde 1991 neuer CEO – und blieb es bis heute.

Fortan konzentrierte sich die Firma wieder primär auf die Entwicklung von Videospielen und setzte nun verstärkt auf bekannte Marken und Lizenzen. So schloss das Unternehmen 1999 einen Vertrag mit Tony Hawk, dessen *Pro Skater*-Reihe ein riesiger Erfolg wurde, und setzte die *Quake*- und *Wolfenstein*-Serien mit Sequels fort. Außerdem sicherte sich Activision einige gute Deals mit den Inhabern wichtiger Markenrechte. Von Marvel Entertainment erhielt man die Rechte für Superheldenspiele wie *X-Men*, *Spider-Man* und *Marvel: Ultimate Alliance*, von Lucas Arts wurden die Lizenzen für diverse *Star Wars*-Spiele erworben – eine gute Ausgangspositionen für hohe Umsätze für das kommende Jahrzehnt sowie eine dominante Position im Kampf um die lukrativsten Franchises jener Zeit.

Geld verdienen leicht gemacht

Bereits seit 2005 sprach Activision davon, 2009 machte Firmenchef Bobby Kotick dann ernst und es wurde ein teurer Herbst für Spieler. Der empfohlene Verkaufspreis für die PC-Version von *Call of Duty: Modern Warfare 2* stieg um satte zwanzig Prozent auf rund 60 Euro – das waren zehn Euro mehr als üblich bei Neuerscheinungen. Auch der Preis der Konsolenfassungen kletterte mit – bei Amazon kosteten die Versionen für Playstation 3 und Xbox 360 stolze 70 Euro. Gekrönt wurde die Preiserhöhung von der (häufig missinterpretierten) Aussage des Firmenchefs, dass er die Preise noch weiter nach oben setzen würde, wenn es nach ihm ginge (siehe Kasten auf S. 85).

Die Reaktion der Spieler war wie erwartet: Weltweit machten sie ihrem Unmut über die ihrer Meinung nach ungerechte Preiserhöhung in Forenbeiträgen und sozialen Netzwerken Luft. Der Aufruhr entpuppte sich aber schließlich als Sturm im Wasserglas. Die saftige Preiserhöhung tat den Vorbesteller- und später auch den Verkaufszahlen von *Modern Warfare 2* keinen Abbruch – im Gegenteil. Der Titel brach den Vorbesteller-Rekord des Vorgängers deutlich.

Eine Erfolgsgeschichte, die nicht von ungefähr einem erprobten Muster vieler Publisher folgt: Gutes Spiel plus große Marke plus gut geölte PR-Maschinerie plus exorbitanter Werbeaufwand gleich großer Hype. Bisher in deutschen Landen eher seltene Kinowerbung für ein Videospiel und meterhohe Plakataktionen zauberten amerikanisches Flair in hiesige Großstädte.

Doch Activision kann durchaus auch Selbstkritik üben. Im Geschäftsbericht für das vergangene Jahr bezeichnet man unter der Überschrift „Lektionen, die wir gelernt haben" den Launch des Online-Services *Call of Duty Elite* Ende des Jahres 2011 als „schlimmen Fehler", der einen großen Einfluss auf das Finanzergebnis hatte. Zwar erreichte Activision in kürzester Zeit eine hohe Zahl an Abonnenten, spaltete damit jedoch die Spielercommunity und generierte so einen negativen Einfluss auf Activisions DLC-Geschäfte. Später entschied man sich deshalb, allen Spielern die


Eric Hirshberg ist Chef von Activision Publishing, einer Tochtergesellschaft von Activision Blizzard.

DIE STUDIOS

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Gründung: 1991 als „Silicon & Synapse", 1994 „Chaos Studios", 1994 „Blizzard"
Übernahme: –
Standort: Irvine, Kalifornien
Spiele: *Diablo, Starcraft, Warcraft, World of Warcraft, Hearthstone*

Streng genommen ist Blizzard nicht Teil von Activision, sondern ein Publisher derselben Firma: Activision Blizzard. Beide Publisher fusionierten und gründeten einen Mutterkonzern. Sie agieren unter diesem Dach aber immer noch unabhängig und veröffentlichen Produkte unter ihren eigenen Labels.



INFINITY WARD

Gründung: 2002
Übernahme: 2003 (direkt nach dem Release von CoD)
Standort: Woodland Hills, L.A.
Spiele: *Call of Duty, Call of Duty 2, Modern Warfare, Modern Warfare 2, Classic, Modern Warfare 3, Ghosts*

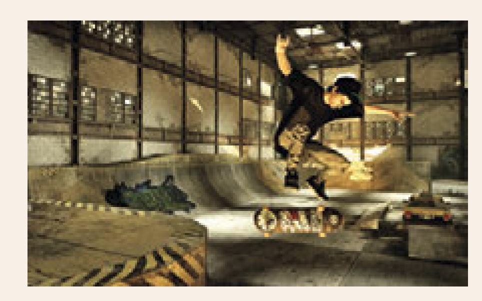
Das Studio, welches *Call of Duty* schon seit 2003 herausbringt. Activision kaufte das Studio gezielt wegen dieses Erfolges auf und bekam so die Rechte an der Reihe. Andere Schlagzeilen machte das Studio allerdings, als sich Activision und die Leitung von Infinity gegenseitig mit Klagen bekriegten, mehr dazu im Kasten auf Seite 87.



NEVERSOFT

Gründung: 1994
Übernahme: 1999
Standort: Woodland Hills, L.A.
Spiele: *Tony Hawk, Guitar Hero*

Ursprünglich brauchte Activision nur ein Studio, das *Apocalypse* fertigentwickeln konnte, ein eingestelltes Spiel, das dann mit Programmen des Spiels *Big Guns* von Neversoft kombiniert wurde. Erst später beauftragte Activision das Studio mit der Entwicklung der Erfolgsmarke *Tony Hawk's Pro Skater*, die später eingestellt wurde. Das Studio produzierte bislang neun Titel für diese Reihe.



Mehrspielerelemente wieder gratis und stattdessen einen Season-Pass für die DLCs anzubieten.

Innovationslos oder geschäftstüchtig? Nicht wenige Spieler sagen Activision nach, innovationslos zu sein, das Risiko neuer Marken zu scheuen und deshalb nahezu jedes Jahr mit frischen *Call of Duty*-Folgen lieber immer nur den gleichen Shooter neu aufzulegen. In einem Interview mit dem Magazin *CVG* im September dieses Jahres trat Geschäftsführer Eric Hirshberg diesen Vorwürfen jetzt entgegen und betonte, dass der große Publisher nicht darauf aus sei, jedes Jahr ein neues *Call of Duty* auf den Markt zu bringen. Das Unternehmen sei offen und bereit dazu, Risiken einzugehen.

Bei der Frage, ob es nicht sicherer sei, die Vielfalt in Activisions Line-up für künftige Spiele zu steigern, verwies Hirshberg nicht nur auf das in Entwicklung befindliche *Destiny*, das er als tiefsinniges, mythologisches Science-Fiction-Epos im Weltall bezeichnete. Dieses sei zwar auch ein Shooter, würde sich aber gerade in Design und Steuerung deutlich von *Call of Duty: Ghosts*, dem „mutigen Action-Film, der zum Leben erwachte", unterscheiden. Außerdem zeige auch die mit knapp anderthalb Jahren noch relativ junge Marke *Skylanders*,

DIE AKTE INFINITY WARD

Es war der größte Skandal in der Spielebranche 2010: Activision feuerte die Schöpfer von *Call of Duty*.

Im Jahr zuvor hatten sie gemeinsam mit *Call of Duty: Modern Warfare 2* noch den größten Spielelaunch der Geschichte hingelegt, doch am 1. März 2010 wurde den beiden damaligen Infinity-Ward-Bossen Jason West und Vince Zampella überraschend von Activision gekündigt. Die Medien überschlugen sich mit Spekulationen und Gerüchten, immer mehr Details über die wahren Hintergründe tauchten auf. Offiziell sprach Activision von Vertrauens- und Vertragsbruch der beiden Angestellten. Wenig später stellte sich heraus, dass das Verhältnis zwischen dem Entwicklerstudio und dem Publisher schon seit einiger Zeit angespannt gewesen war. Drei Tage darauf antworteten West und Zampella ihrerseits – mit einer Klage wegen angeblicher Unterschlagung von mindestens 36 Millionen US-Dollar Honorarzahlungen und der Gründung ihres eigenen Studios namens Respawn Entertainment unter dem Dach von Electronic Arts. Der Konkurrenz-Publisher war bereits vor ihren Verträgen mit Activision ihr Arbeitgeber; dort waren sie für die *Medal of Honor*-Titel verantwortlich. Aktuell setzt sich Respawn Entertainment neben West und Zampella zu großen Teilen aus ehemaligen Infinity-Ward-Mitarbeitern zusammen und arbeitet für EA an *Titanfall*. Im April 2010 erweiterten West und Zampella dann noch die Anklageschrift gegen den Publisher, um die Shooter-Marke für sich zu beanspruchen. Ihrer Klage nach wäre Activision vertragsbrüchig geworden, als der Publisher hinter ihrem Rücken die Arbeiten an einem neuen *Modern Warfare*-Spiel begonnen hatte, West und Zampella laut ihren Verträgen aber die kreative Kontrolle über die Marke gehabt hätten. Activision bemühte ebenfalls seine Anwälte und verklagte nicht mehr nur West und Zampella, sondern auch Konkurrent Electronic Arts wegen angeblich bereits 2009 erfolgter Abwerbeversuche auf 400 Millionen Dollar Schadenersatz. Der Rechtsstreit zog sich bis zum Frühjahr vergangenen Jahres hin. Am 31. Mai 2012 meldete die *Los Angeles Times*, dass es kurz vor Prozessbeginn doch noch eine außergerichtliche Einigung zwischen den Parteien gegeben hat. Deren Inhalt sei aber vertraulich. Weiterhin berichtete der Reporter von einem lächelnden Jason West, der das Gericht verließ. Einer offiziellen Activision-Pressemitteilung zufolge hat der Publisher eine einmalige Zahlung an Zampella und West geleistet.



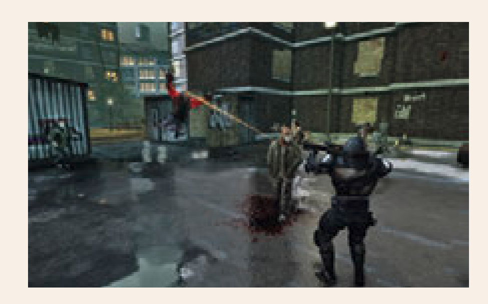


Ex-Activision: Die Modern-Warfare-Schöpfer Vince Zampella (links) und Jason West waren die führenden Köpfe hinter dem Entwicklerstudio Infinity Ward – bis zu ihrer Entlassung im März 2010.

RADICAL ENTERTAINMENT

Gründung:	1991
Übernahme:	2005 durch Vivendi
Standort:	Vancouver, Kanada
Spiele:	*Prototype*, *Prototype 2*, *Hulk*

Der Entwickler der Spiele *Crash Bandicoot* und *Prototype* wurde erst von Vivendi aufgekauft und kam dadurch in den Besitz von Activision. Nach dem Release von *Prototype 2* musste das Studio massiv Stellen abbauen und hat heute nur noch eine unterstützende Rolle bei Activision und wird wohl keine eigenen Spiele mehr entwickeln.



RAVEN SOFTWARE

Gründung:	1990
Übernahme:	1997
Standort:	Madison, Wisconsin
Spiele:	*Wolfenstein*, *Singularity*, *Call of Duty: Black Ops* (DLC), *Modern Warfare 3* (DLC), *Star Wars: Jedi Knight*

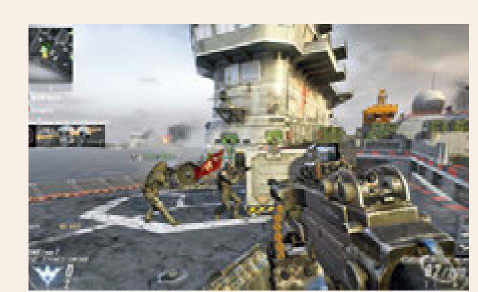
Vor der Übernahme durch Activision brachte Raven Softwaretitel wie *Heretic* heraus, die entsprechenden Entwickler wanderten aber ab und gründeten Human Head Studios. Danach geriet das Studio in Schwierigkeiten, weil sowohl *Wolfenstein* als auch *Singularity* sich nicht gut genug verkauften, und Activision strich alle Unterstützung für weitere Spiele.



TREYARCH

Gründung:	1996
Übernahme:	2001
Standort:	Santa Monica, Kalifornien
Spiele:	*Pro Skater*, *Spider-Man*, *Call of Duty*

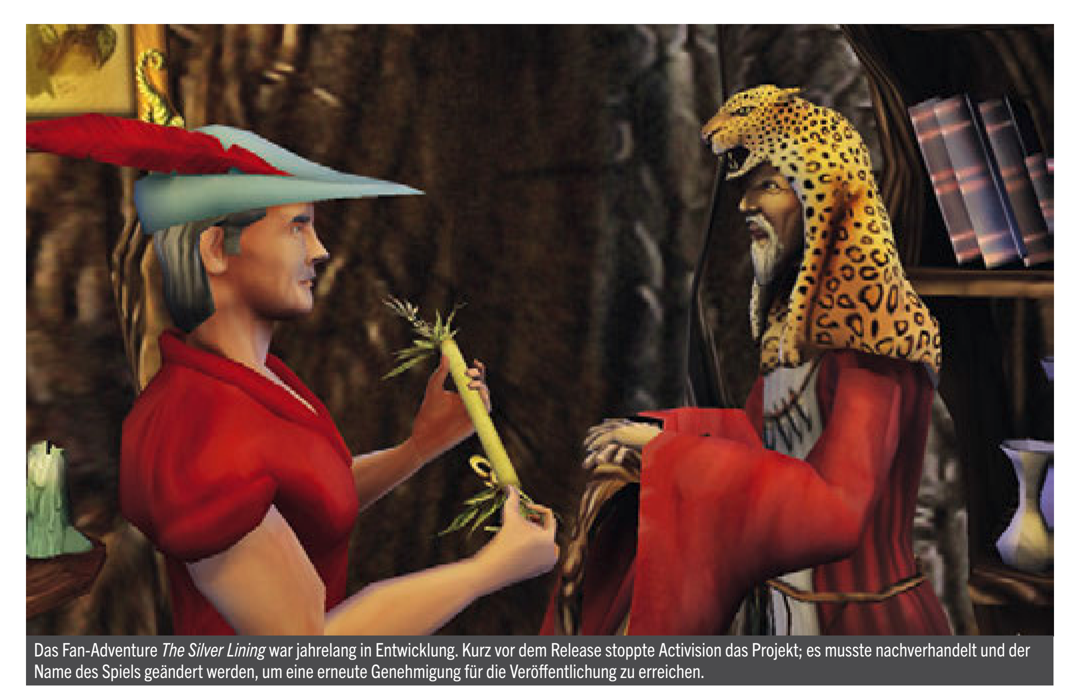
Treyarch ist neben Infinity Ward das zweite Entwicklerstudio für die *Call of Duty*-Reihe. Auf das Konto gingen unter anderem die Titel *Black Ops*, *Black Ops 2* und *World at War*. Außerdem stammt aus dieser Spieleschmiede, die etwa 250 Mitarbeiter beschäftigt, die weniger bekannte *Spider-Man*-Reihe und *Ein Quantum Trost* – die erste Bond-Spiel-Veröffentlichung von Activision.



dass man bei Activision nun auch ein bisher unbesetztes Genre bediene. Hirshberg zufolge bedeute Kreativität nicht, zwingend für jedes Genre eigene Spiele auf den Markt zu bringen.

Im Gegensatz zu anderen Publishern hat Activision bislang noch keinen eigenen Onlinedienst für den Vertrieb seiner Produkte gegründet. Unbeeindruckt von EAs Origin und Ubisofts Uplay, deren Ziel es ist, Marktführer Valve und seinem stetig wachsenden Steam Marktanteile abzunehmen und ohne Handelsspanne direkt an den Endkunden zu verkaufen, zeigte sich Activision bislang zurückhaltend mit einem eigenen Angebot.

Nichtsdestotrotz erwirtschaftete Activision Blizzard im Geschäftsjahr 2012 mehr als eine Milliarde US-Dollar mit dem Digitalvertrieb, der aber größtenteils durch Blizzards Battle.net-Service und dessen starken Marken *World of Warcraft* und *Diablo 3* generiert wird. Das mag auch daher kommen, dass der Publisher gerade für Blizzard-Produkte nach wie vor stark am Retail-Markt festhält, obwohl sich *WoW*, *Diablo 3* und dessen Add-on natürlich auch digital erwerben lassen. Das Unternehmen begründet diese Strategie damit, dass man beispielsweise durch Veranstaltungen wie Mitternachtsverkäufe auch Spieler erreichen könne, die ihre Mitgliedschaft im Spiel bereits beendet haben, sowie neben aktiven und ehemaligen Spielern auch jene, die die Titel vorher noch nicht gespielt haben.


Das Fan-Adventure *The Silver Lining* war jahrelang in Entwicklung. Kurz vor dem Release stoppte Activision das Projekt; es musste nachverhandelt und der Name des Spiels geändert werden, um eine erneute Genehmigung für die Veröffentlichung zu erreichen.

Der Service-Check

Die Qualitätssicherung leistet im Schnitt ordentliche Dienste: Die Spielqualität kann sich bei den führenden Serien des Publishers sehen lassen. Ist ein Spiel erfolgreich, wird es Patch für Patch deutlich verbessert, um auch meist ein bugfreies und gutes Erlebnis zu bieten.

Dasselbe kann man allerdings nicht von Activisions Mittelklasse- oder gar Ramsch-Spielen behaupten, denn diese verschwinden meist sehr schnell vom Produktpflege-Radar des Unternehmens. So geschehen mit dem erfolglosen Lizenztitel *The Walking Dead: Survival Instinct*, für das trotz bestätigter Bugs bis heute kein Patch für eine endlich gut spielbare Version gesorgt hat.

Ebenfalls kritisch zu sehen ist die DLC-Politik des Herstellers. So lässt sich der Publisher selbst geringfügige Erweiterungen meist recht teuer bezahlen und bringt diese – wie beispielsweise bei *Call of Duty* – auch in recht hoher Frequenz heraus. Dabei geht Activision auch gerne Vereinbarungen über zeitexklusive Inhalte mit Konsolenherstellern ein, die wiederum einen Nachteil für deren Konkurrenz bedeuten.

Besonders kritisch wurde von PC-Spielern Activisions Schritt weg von dedizierten Servern zum Matchmaking über firmeneigene Server direkt in *Call of Duty: Modern Warfare 2* gesehen. Allerdings hat sich der Publisher mittlerweile dem Druck der Spieler gebeugt und wird mit *Call of Duty: Ghosts* wieder dedizierte Server auf allen Plattformen anbieten.

Der Community-Check

In diesem Bereich haben vor allem die First-Party-Studios des Publishers in den letzten Jahren einen guten Eindruck gemacht. So hat beispielsweise das Studio Treyarch mit David Vonderhaar einen eigenen Community-Manager an vorderster Front, um auf Vorschläge und Anregungen der Community zu den *Call of Duty*-Produkten zu reagieren. Daher wandelt sich das Balancing des Spiels im Laufe der Zeit – und häufig auch nach den Vorstellungen und Anregungen der Spielerschaft.



Entgegen dem Packungsaufdruck war das deutsche *Black Ops 2* nicht exakt inhaltsgleich mit der internationalen Version.

Allerdings fiel Activision bei der Community durch eine Aktion gegen das Fanprojekt mit dem ursprünglichen Namen *King's Quest 9: The Silver Lining* in Ungnade. Die nicht kommerzielle und inoffizielle Fortsetzung der *Kings Quest*-Reihe aus dem Hause Sierra war bereits seit 2002 bei den Hobbyprogrammierern Phoenix Online Studios in Entwicklung – gedeckt durch eine offizielle Erlaubnis vom französischen Medienkonzern Vivendi, zu dem Blizzard Entertainment gehört. Diese Zustimmung wurde erst nach langen Verhandlungen im Jahr 2005 erreicht. Doch dann stoppte Activision das Projekt 2010 kurz vor dem Release.

Seit der Fusion mit Blizzard besaß Activision nun die Rechte an der Serie und fühlte sich nicht mehr an die Vereinbarung gebunden, die vorher zwischen Vivendi und Phoenix Online getroffen worden war. Die Hobbyentwickler mussten das komplette Material des Spiels von der Website entfernen. Erst nach erneuten monatelangen Verhandlungen und dem Zugeständnis einer Namensänderung bekam Phoenix am 26. Juni 2010 die Erlaubnis zur Veröffentlichung. Am 10. Juli 2010 erschien dann schließlich nach langem Erlaubnis-Kampf die erste Episode vom nun *The Silver Lining* genannten Gratisspiel.

Der Image-Check

Als Publisher achtet Activision penibel darauf, was wann wie von der PR-Abteilung an Fans und Presse weitergegeben wird und was unter Verschluss bleibt. Ist ein Spiel aber bereits in vorzeigbarem Zustand, setzt das Unternehmen bei Messen und Vorstellungen auf bombastische Auftritte, für die keine Kosten und Mühen gescheut werden. Nicht nur für die Presse werden große Präsentationen veranstaltet, auch für die Spieler hält man Events ab, für die in der Regel sehr viele Anspielstationen zur Verfügung stehen. Auf der diesjährigen Gamescom bot Activision beispielsweise gleich zwei riesige Säle mit aufgebauten Konsolen, damit die Besucher den Mehrspielermodus von *Call of Duty: Ghosts* spielen konnten.

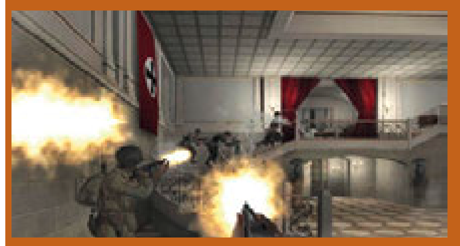
Die Aufmerksamkeit der Spieler zu erreichen – das hat Activision schon immer geschafft. Im Laufe der mittlerweile 34-jährigen Firmengeschichte leider häufig auch mit negativen Schlagzeilen. Seien es die saftigen Preiserhöhungen, kontroverse Zitate von Firmenchef Bobby Kotick (Kasten S. 85), irreführende Aussagen zu Kürzungen an Spielen oder auch *dem* Skandal in der Spielebranche 2010 – dem Rausschmiss der Schöpfer von *Call of Duty* (Kasten S. 87).

DIE CALL-OF-DUTY-SERIE

Die bekannte Ego-Shooter-Serie ist für PC, Konsole und Handhelds erhältlich. Ihr agiert meist als Soldat oder Söldner vor historischen Kulissen wie dem Zweiten Weltkrieg oder dem Kalten Krieg. Die Reihe gehört zu den erfolgreichsten Activision-Marken und bricht – allen Unkenrufen zum Trotz – regelmäßig Verkaufsrekorde.

Call of Duty (7.November 2003):
Entwickler: Infinity Ward
Plattformen: Windows, Mac OS X, N-Gage, XBLA, PSN
Der erste Teil der Serie spielt zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Die Einzelspielerkampagnen werden in drei Kategorien unterteilt: Amerikaner, Briten und Sowjets.

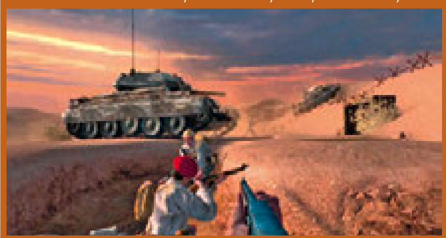
Call of Duty: United Offensive (24. September 2004):
Entwickler: Gray Matter Interactive
Plattformen: Windows



Das Add-on zu *Call of Duty* bietet vor allem im Mehrspielermodus neue Inhalte. Neben einem Rang-System für Abschüsse wurden neue Karten und drei Spielmodi eingefügt: Capture The Flag, Herrschaft und Basisangriff.

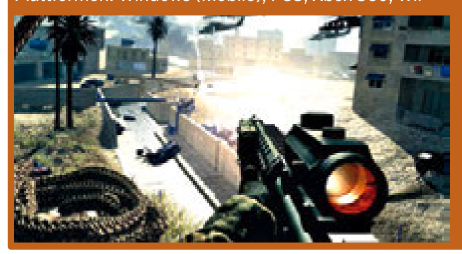
Call of Duty 2 (25. Oktober 2005):
Entwickler: Infinity Ward, Aspyr (Mac)
Plattformen: Windows, Mac OS X, Xbox 360
Während die PC-Version bereits im Oktober erschien, wurde die Konsolenversion als Release-Titel für die Xbox 360 veröffentlicht.

Call of Duty 4: Modern Warfare
(9. November 2007):
Entwickler: Infinity Ward, Aspyr (Mac), Treyarch (Wii)
Plattformen: Windows, Mac OS X, PS3, Xbox 360, Wii



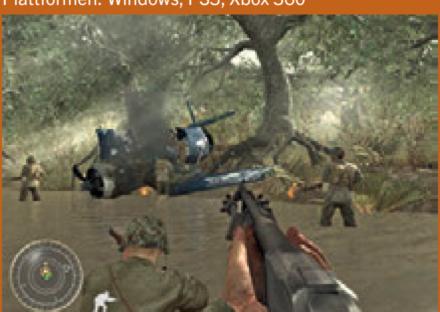
Zum ersten Mal bewegt sich die Serie weg vom Weltkriegsszenario und handelt stattdessen vom Kampf gegen den Terrorismus im Mittleren Osten. Durch den stark kompetitiv ausgelegten Mehrspielermodus erreicht das Spiel eine ungeahnte Popularität im Online-Bereich. Die Möglichkeit, durch Erfahrungspunkte aufzusteigen, neue Waffen freizuschalten und drei verschiedene Abschussserien zu verdienen, waren ebenfalls sehr beliebt.

Call of Duty: World at War
(14. November 2008):
Entwickler: Treyarch, Exakt Entertainment (Wii)
Plattformen: Windows (Mobile), PS3, Xbox 360, Wii



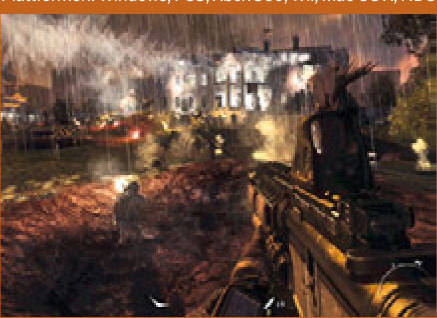
Wieder kehrt die Serie in die Kriege der 40er Jahre zurück, diesmal behandelt das Spiel aber den Pazifik-Konflikt. Anders als die Vorgänger ist dieser Teil deutlich düsterer und zeigt die dunkle Seite des Krieges. Zum ersten Mal in der Serie können Spieler kooperativ spielen, zu zweit per Splitscreen (nur Konsole) oder mit bis zu vier Personen im Onlinemodus. Außerdem wurde der Zombie-Modus eingeführt, der allerdings in der deutschen Version des Spiels nicht enthalten war. Während PC-Spieler weiterhin neue Kartenpakete gratis erhielten, kosteten diese auf den Konsolen jeweils 10 Euro.

Call of Duty: Modern Warfare 2 (10. November 2009):
Entwickler: Infinity Ward
Plattformen: Windows, PS3, Xbox 360



Als erster direkter Nachfolger zu einem Serienteil sorgte *Call of Duty: Modern Warfare 2* für einige Kontroversen, als angekündigt wurde, dass auch die PC-Version auf Matchmaking basiert und keine dedizierten Server mehr unterstützt. Außerdem konnten die Spieler im Mehrspielermodus nun zwischen 15 verschiedenen Abschussserien wählen. Neben Einzel- und Mehrspielermodus wird auch der Spec-Ops-Modus für kooperative Kampfszenarien eingeführt.

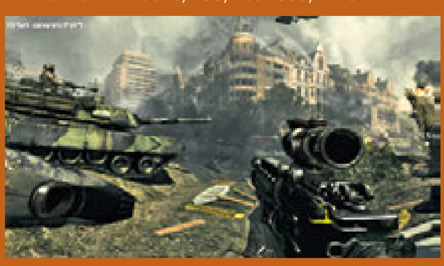
Call of Duty: Black Ops (9. November 2010):
Entwickler: Treyarch, n-Space (NDS)
Plattformen: Windows, PS3, Xbox 360, Wii, Mac OS X, NDS



Mit 5,6 Millionen verkauften Exemplaren innerhalb von 24 Stunden setzt die Serie neue Maßstäbe in der Spieleindustrie. Außerdem wird der düstere Ansatz aus *Call of Duty: World at War* weitergeführt. Der Protagonist des Spiels erzählt während eines Verhörs durch Geheimdienstmitarbeiter einen Teil der Geschichte in Retrospektive.

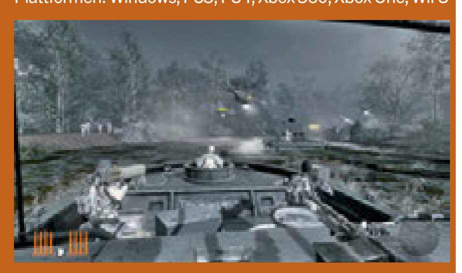
Call of Duty: Modern Warfare 3 (8. November 2011)
Entwickler: Infinity Ward, Sledgehammer Games, Raven Software, Treyarch (Wii)
Plattformen: Windows, PS3, Xbox 360, Wii
Die im Mehrspieler beliebten Abschussserien wurden zu Punkteserien umgewandelt, sodass nicht nur Abschüsse, sondern auch beispielsweise Eroberungen belohnt werden. Zusammen mit *Modern Warfare 3* wurde auch der Onlinedienst *Call of Duty: Elite* eingeführt. Dadurch konnten sich Konsolenspieler für einen Betrag von 50 Euro alle DLCs sichern (Season-Pass) und zusätzliche Statistiken über die eigenen Erfolge abfragen.

Call of Duty: Black Ops 2 (12. November 2012):
Entwickler: Treyarch
Plattformen: Windows, PS3, Xbox 360, Wii U



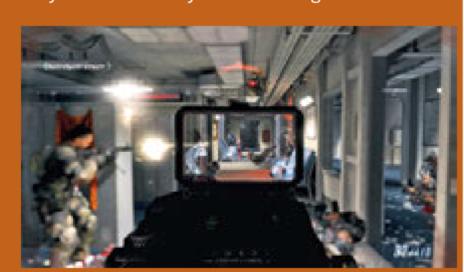
Erstmals in der Serie wird die Geschichte nonlinear erzählt. Der Spieler durchlebt Ereignisse in Afghanistan, Ende der 80er-Jahre und die Folgen des Konflikts im Jahr 2025. Der Spieler hat mehrere Entscheidungsmöglichkeiten, die auch verschiedene Enden nach sich ziehen. Knapp ein Jahr nach Erscheinen räumte der Titel in Deutschland den BIU Sales Award ab – für systemübergreifend eine Million verkaufte Exemplare.

Call of Duty: Ghosts (5.November 2013)
Entwickler: Infinity Ward, Treyarch (Wii U)
Plattformen: Windows, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U



Call of Duty: Ghosts wird der erste Ableger der Serie für die neue Konsolengeneration. Die Geschichte wird in einer despotischen Zukunft spielen, in denen die USA von einer Vereinigung aus südamerikanischen Staaten eingenommen wurde. Der Spieler schlüpft in die Rolle von wenigen verbleibenden Spezialeinheiten und deren trainiertem Hundebegleiter. Der Mehrspieler wird unter den bekannten Spielmodi auch sieben neue einführen.

Die Konsolen-Ableger
Außerhalb des PCs erschienen noch drei weitere Serienteile: 2005 kam *Call of Duty 2: Big Red One* für Gamecube, PS2 und Xbox, 2006 erschien *Call of Duty 3* (PS2, Xbox, Wii, PS3, Xbox 360) und 2007 mit *Call of Duty: Roads to Victory* auch ein Ableger für die PSP.



Unbeliebt bei den Spielern machte man sich auch mit dem Wahrheitsgehalt von offiziellen „100% Uncut"-Siegeln auf einigen Spielen der *Call of Duty*-Reihe. Activision weiß wie jeder andere Publisher auch, dass es gerade in Deutschland vielen Spielern wichtig ist, einen ungeschnittenen Titel zu spielen. Erst recht bei Spielen, die ohnehin mit einem USK-18-Siegel nur für ein erwachsenes Publikum gedacht und zugelassen sind. Doch gerade auf dem Markt, der durch das deutsche Jugendschutzgesetz und die USK besonderen Regeln in Sachen Gewaltdarstellung unterliegt, greifen viele Interessenten zu Importspielen wie beispielsweise der in der Regel unzensierten deutschen Version in Österreich oder auch Versionen, die für Großbritannien hergestellt werden.



Hinter der neu entwickelten Marke *Destiny* stehen die *Halo*-Macher Bungie. Activision hält große Stücke auf das Projekt und möchte es in den nächsten Jahren zu einem weiteren Zugpferd ausbauen. Bungie arbeitet mit voller Manpower (400 Mitarbeitern) an dieser auf zehn Jahre angelegten Online-Shooter-Serie.

Im Vorfeld der Veröffentlichung von *Modern Warfare 2* hatte Activision erklärt, die deutsche Version würde komplett ungeschnitten erscheinen. Das stellte sich später als falsch heraus. Entschärft wurde die Flughafenszene, bei der man im Original als russischer Terrorist auch Zivilisten ausschalten kann und in der deutschen einfach nur mit den anderen Spielfiguren mitlief, aber nicht schießen konnte. Kritische Nachfragen nach der entsprechenden Uncut-Pressemitteilung wurden als „Interpretationsvariante" ausgelegt. Es dauerte nicht lange, bis Fans ihrem Unmut darüber Luft machten.

Zu allem Überfluss ließ sich dann auch die ungekürzte – und von vielen Spielern importierte – internationale Version des Ego-Shooters in Deutschland nicht über Steam freischalten. Valves Onlinedienst quittierte den Versuch mit der Fehlermeldung: „Nicht verfügbar – Aufgrund der hiesigen Bestimmungen und Gesetze erlaubt Activision diese Version von *Modern Warfare 2* nicht in Deutschland." Betroffene deutsche Spieler waren entrüstet und entluden ihre Wut in Foren-Shitstorms.

Nun sollte man meinen, Activision hätte aus diesem Fall gelernt, beging aber im November 2012 beim Release von *Black Ops 2* den gleichen Fehler noch einmal. Auch bei diesem Spiel fand sich ein „100% uncut"-Aufkleber auf der Packung. Nur Stunden nach Release verbreitete sich rasend schnell im Internet, dass nicht nur die USK-, sondern auch die Version aus Österreich und der Schweiz mit einem geschnittenen Zombie-Modus ausgeliefert wurden.

In diesem waren zwar Blut- und Goreeffekte vorhanden, aber es war nicht möglich, Gliedmaßen abzutrennen. Auch hier war es nie Gegenstand der Diskussion, ob das Fehlen dieses Features Auswirkungen auf das Gameplay hat, sondern eher, dass man wieder äußerst fragwürdige Aussagen über die Schnitte an seinen Spielen traf – nicht gerade eine vertrauensbildende Maßnahme gegenüber den Kunden.

Der Spiele-Check

Activision setzt viele Spieleserien wie *Skylanders* (Playstation 3, Xbox 360, Wii) und *Call of Duty* mit hohen Budgets um und liefert qualitativ hochwertige Produkte ab, die meist Wertungen im Bereich von 80 bis 90 Punkten nach sich ziehen. Dabei leidet allerdings die Innovation – und manches Franchise durchlebt mit hoher Frequenz nur eine leichte Evolution, statt neue Features zu bieten. Ein Beispiel dafür ist die erfolgreiche, aber als innovationsarm geltende *Call of Duty*-Reihe. Andererseits besitzt Activision zwar auch andere und eigentlich hochwertige Lizenzen, lässt aber dann von teils völlig unbekannten Studios Spiele dazu entwickeln, die wie etwa *Fast & Furious Showdown* mit einer Metacritic-Wertung von 22 auch einmal das untere Ende der Wertungsskala ausloten.

Der Zukunfts-Check

Activision ist dafür bekannt, eine Serie so lange zu führen, bis sie nicht mehr genügend Umsatz generiert. Dann scheut man sich auch nicht, Marken wie etwa *Guitar Hero* oder *Tony Hawk* aufzugeben. Allerdings wird alle paar Jahre auch eine große Menge Geld in ein vielversprechendes Projekt investiert. Zurzeit arbeitet Activision zusammen mit den ehemaligen *Halo*-Entwicklern von Bungie am Online-Spiel *Destiny*. Mit diesem Projekt wagt sich der Hersteller etwas mehr aus der Deckung als mit einem *Modern Warfare 4* oder einem *Black Ops 3*. Destiny verspricht viel Innovation, macht bisher einen sehr ambitionierten Eindruck und wird vermutlich mehrere Hundert Millionen Dollar bis zur Fertigstellung verschlingen.

DER FREIKAUF

Der französische Mutterkonzern Vivendi möchte Activision Blizzard bereits seit dem vergangenen Jahr verkaufen.

Diese Entwicklung bietet auch eine große Chance für Activision Blizzard selbst: die Eigenständigkeit. Ein Plan, den Firmenchef Bobby Kotick schon lange verfolgt. Gedacht, getan. Für den Rückkauf der Aktienhoheit legen er und eine Investorengruppe 2,34 Mrd. US-Dollar auf den Tisch, Activision Blizzard selbst kauft Aktien für 5,83 Mrd. US-Dollar von Vivendi zurück. Mitte Oktober soll der Deal abgeschlossen und Activision Blizzard damit wieder ein unabhängiges Unternehmen sein.

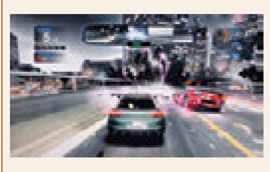
Man muss kein Prophet sein, um zu orakeln, dass Activision an diesem durchaus erfolgreichen Geschäftsmodell einiger großen Marken, die vor allem mit Lizenztiteln garniert werden, auch in Zukunft wenig ändern wird. Neben *Call of Duty* war vor allem *Skylanders* für Activision eine gute Investition. Nach eigenen Angaben generierte die Marke durch den Verkauf von Spielen, Fanartikeln und Spielfiguren weltweit bislang einen Umsatz von 1,5 Milliarden US-Dollar. Hauptsächlich wird man sich also sicherlich weiter auf starke Titel, die sich auch im Merchandising-Bereich lukrativ als Goldesel einsetzen lassen, konzentrieren. Zudem zieht Activision wenig überraschend für alle Marken auch einen Release auf mobilen Plattformen wie Tablet-PCs und Handys in Erwägung.

Grundsätzlich ist nichts Verwerfliches daran, wenn Firmen ihre Marken so einsetzen, dass sie auch Früchte tragen. Würden den Spielern die immer wiederkehrenden Serienteile und die zahlreichen DLCs dafür nicht gefallen, würden sie dem Publisher nicht immer wieder Gewinne durch die hohen Verkaufszahlen bescheren. Denn letztlich hat es der Spieler in der Hand, durch seine Kaufentscheidung Veränderungen bei der Spieleentwicklung zu bewirken – und der Publisher ist als börsenorientiertes Unternehmen in der Pflicht, Gewinne einzufahren. Und so endet die Geschichte von Activision, wie sie begann. Mit (dem) Call of Duty. ❑

DIE WICHTIGSTEN ACTIVISION-SPIELE

In seiner knapp 34-jährigen Firmengeschichte erblickten viele Titel das Licht der Spielewelt. Hier eine Auswahl der wichtigsten Titel des Publishers.

Aliens vs. Predator (1993)
In einem futuristischen Setting bekämpfen sich Aliens, Predatoren und Menschen. Das Franchise umfasst Filme, Videospiele sowie diverse Comics. Seit 1980 erscheinen kontinuierlich neue Spiele bei verschiedenen Publishern.

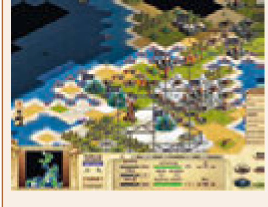


BLUR (2010)
Ein Arcade-Rennspiel, das eher auf Spielspaß und Action setzt als realitätsgetreue Darstellung.

Borrowed Time (1985)
Ein Point&Klick-Adventure für C64, DOS, Amiga, Atari ST und Apple II um Detektiv Sam Harlow

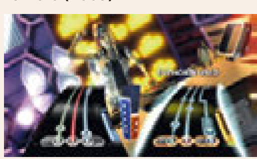
Call-of-Duty-Serie (seit 2004)
Siehe Kasten auf Seite 89

Civilization Call to Power (1999)



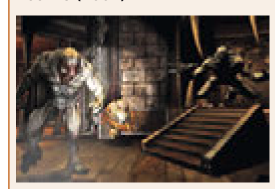
Das Strategiespiel lässt euch eine Zivilisation von der Jungsteinzeit bis in die ferne Zukunft führen.

DJ Hero (2009)



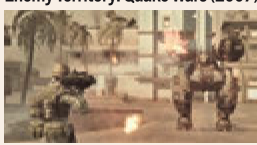
Im Musikspiel im Stil von *Guitar Hero* ahmt man mit einem Turntablecontroller einen DJ nach. Verkaufte sich anfangs nicht gut, bekam aber gute Kritiken für das innovative Spielsystem.

Doom 3 (2004)



Wer kennt diese Shooter-Reihe nicht? Space-Marines müssen die Erde vor Dämonen aus der Hölle beschützen.

Enemy Territory: Quake Wars (2007)

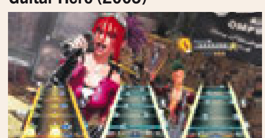


Ein taktischer Shooter von 2007, der auf Gruppenarbeit und den Stärken beider Fraktionen basiert

Ghostbusters (1984, Atari C64)
Einer der ersten Lizenztitel von Activision. Titel für den Atari 2600, der an den Erfolg des Films anknüpfen sollte. Das Spiel hatte jedoch wenig Ähnlichkeit mit der Vorlage, bot keine erkennbare Story, sondern bezog sich nur mit Namen auf den Film.

Goldeneye 007 Reloaded (2010)
Das populäre Agentenspiel, dessen Vorbild die berühmten Bond-Filme sind, kam 2010 für die Wii, später mit dem Zusatz *Reloaded* für Xbox 360 und Playstation 3.

Guitar Hero (2005)



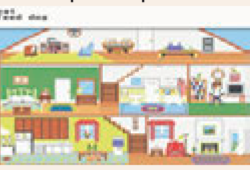
Mit diesem Rhythmusspiel landete Red Octane 2005 einen Hit, die Rechte daran erwarb Activision 2006 mit dem Kauf des Studios. Bis 2010 erschienen insgesamt sechs Spiele. Als der siebte Teil bereits in der Entwicklung scheiterte, wurde die Serie eingestellt.

Kaboom! (1981, Atari)



Der vielsagende Titel verrät, dass es um Bomben geht! Ihr müsst sie auffangen, um nicht in die Luft zu fliegen. Der Titel verkaufte sich mehr als eine Million Mal.

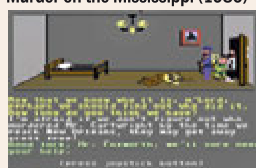
Little Computer People (1985)



Ein Klassiker und geistiger Vorgänger der Sims. Ihr steuert kleine Menschen, die in eurem PC leben, und könnt sie wie in einem Puppenhaus betrachten.

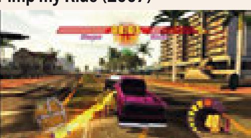
Mech Warrior 2: 31st Century Combat (1995)
Das Spiel ist eine Taktik-Simulation und konzentriert sich auf die Steuerung des Mechas in einem intergalaktischen Krieg. Die Portierungen für die Konsolen sind weniger simulationslastig und eher als Shooter zu spielen.

Murder on the Mississippi (1986)



In dieser Detektivgeschichte in Form eines Point&Click-Adventures stellt ihr als Spielfigur Sir Charles Foxworth einen Mörder.

Pimp my Ride (2007)



Wie in der gleichnamigen MTV-Serie müssen Autos von Kunden aufgemotzt werden, um diese für sich zu gewinnen. Die Boliden heizen durch eine frei befahrbare Stadt.

Pitfall-Reihe (1982-2004)



Erschien 1982 auf dem Atari 2600 und gilt als Vorreiter der Sidescroller. Das sechste Sequel kam 2004 für PC und alle gängigen Konsolen heraus. Als Harry Pitfall sucht man nach Schätzen und muss Gefahren ausweichen. Nach *Pacman* das am besten verkaufte Spiel für Atari.

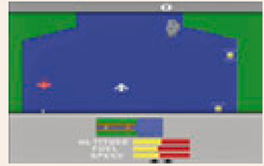
Prototype 2 (2012)



Das optisch recht beeindruckende Open-World-Actionspiel dreht sich um den Ausbruch des Blacklight Virus. Protagonist James Heller erhält dadurch Fähigkeiten wie Gestaltwandeln, extreme Stärke und Heilung. Das eigens für den deutschen Markt entschärfte Spiel war nicht so erfolgreich wie von Activision erhofft; Radical ist heute nur noch unterstützender Entwickler.

Quake 4 (2005)
Der Ego-Shooter handelt von einem Krieg zwischen Menschen und der hoch technisierten Alienrasse Strogg. Die deutsche Version war stark gekürzt sowie im Mehrspielerpart inkompatibel mit den internationalen Versionen.

River Raid (1982)



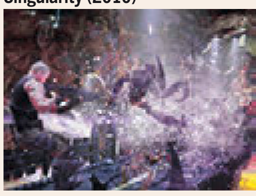
Aufgrund von pixeliger Gewalt war der Flugzeug-Shooter bis 2002 indiziert. Es galt mit einem Flugzeug feindliche Panzer und Brücken zu zerstören.

Rome: Total War (2004)



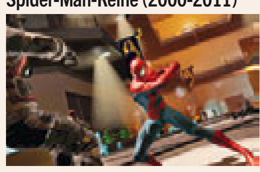
Bis heute eines der besten und komplexesten Strategiespiele, das viel taktisches Denken verlangt. In der Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie kämpft ihr in Massenschlachten um die Macht in Rom.

Singularity (2010)



Ein Ego-Shooter mit Horrorelementen, bei dem man mit einer Pistole überlebt, die die Zeit manipulieren kann

Spider-Man-Reihe (2000-2011)



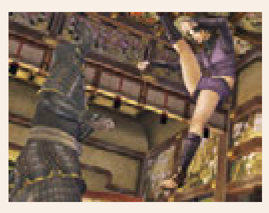
Die Spiele folgen dem Erfolg der Verfilmungen mit Tobey Maguire und halten sich weitgehend an die Filme. Sie wurden vor allem für die riesige Nachbildung von Manhattan und die gute Umsetzung der Spinnenkräfte gelobt und meist positiv bewertet. Mit dem Ende der Film-Trilogie wurden auch die Spiele eingestellt.

Star Trek-Spiele (seit 2000)



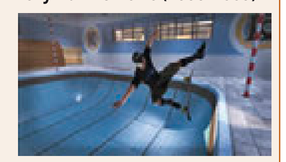
Activision bringt das beliebte Franchise in verschiedenen Genres heraus, u. a. als Flugsimulatoren, Strategiespiele und Shooter.

Tenchu-Reihe (1998-2009)



Ein klassischer Ninja-Schleicher für die Konsole. Mit verschiedenen spielbaren Charakteren könnt ihr euch durch das japanische Mittelalter kämpfen.

Tony-Hawk's-Reihe (1999-2009)



Seit 1998 hat der namensgebende und berühmte Skater einen Vertrag mit Activision, die in dieser Zeit 16 Spiele veröffentlichten. Das Sportspiel konzentriert sich auf stylishe Skateboard-Moves und bietet eine Auswahl an verschiedenen Skate-Parks und Sportlern. Gegen Ende ließ die Qualität spürbar nach.
Ein besonderer Flop wurde *Ride* mit einem eigens dafür entwickelten Skateboard-Controller. Das ehemals etwa 90 Euro teure Board lag wie Blei in den Regalen. Auch dass es später im Paket mit dem Spiel nahezu verramscht wurde, kurbelte die Verkäufe nicht mehr an. Eine Option auf einen neuen Teil wurde danach nicht mehr wahrgenommen und die Serie eingestellt.

Wolfenstein (2009)
In diesem Ego-Shooter kämpft ihr als amerikanischer Soldat B. J. Blazkowicz gegen Nazis, die in einem fiktiven deutschen Schloss mystische Rituale durchführen. Deshalb müsst ihr nicht nur Soldaten, sondern auch Monster, Dämonen und okkulte Priester ausschalten.

Mit der Steam Machine drängt der amerikanische Entwickler Valve nun auch in den Hardwaremarkt und wird im Wohnzimmer der Spieler zum Nebenbuhler von Sonys Playstation 4 und Microsofts Xbox One.

Foto: © gielmichal - Fotolia.com

Mit Volldampf ins Hardware-Geschäft

Von: Marc Brehme

Valves Steam Machine sucht ihren Platz. Im Wohnzimmer – neben Xbox One und PS4.

In den vergangenen Wochen machte Valve, Betreiber der Online-Plattform Steam, mit mehreren Ankündigungen von sich reden. Dass Valve auch im Hardwaregeschäft mitmischen möchte, war schon länger bekannt, nun hat das Unternehmen aus Seattle seine konkreten Pläne bekannt gegeben, wie es im kommenden Jahr die Wohnzimmer mit ihren Steam Machines erobern will. Bis Ende Oktober hatten Nutzer noch die Möglichkeit, sich für die Hardware-Beta anzumelden, um jeweils einen der begehrten Prototypen auszuprobieren zu dürfen.

Die Steam Machine

Früher als Steam Box bekannt, werkelt Valve schon länger an einer eigenen Hardware für über Steam vertriebene Spiele. Nun ist das Projekt gereift und hat mit Steam Machine nicht nur einen neuen Namen bekommen, sondern auch konkrete Informationen zum technischen Hintergrund und zur Verfügbarkeit.

Bereits im kommenden Jahr sollen die Linux-Mini-PCs mit dem neuen Steam OS in Serienproduktion gehen. Drin stecken werden Chips von Intel, Nvidia und auch AMD. Im Vorfeld einer offiziellen Presseerklärung von Valve gab es Verwirrung darüber, ob auch Bauteiles des Nvidia-Konkurrenten AMD zum Einsatz kommen würden. Nachdem Valve die ersten 300 Prototypen der Steam Machines nur mit Intel-CPUs und Nvidia-Grafikeinheiten ausliefern wird, machten prompt Gerüchte über einen entsprechenden Exklusivdeal die Runde, die später dann durch Pressesprecher Doug Lombardi widerlegt wurden. Dieser erklärte, dass in den Geräten auch Grafikchips von AMD oder Intel zum Einsatz kommen werden, denn man habe bereits im Vorfeld mit allen drei Herstellern an der Optimierung ihrer Hardware unter Steam OS zusammengearbeitet.

Generell handelt es sich bei den Steam Machines also um Wohnzimmer-PCs von Valve – oder später auch anderen Herstellern –, die auf typischer x86-Architektur basieren und auf denen standardmäßig das neue Steam OS installiert ist. In den kompakten Gehäusen der Steam Machine mit Maßen von etwa nur 30 x 31 x 7 Zentimetern wird eine große Bandbreite an Technik verbaut. Allein bei den CPUs spricht der Hersteller von „einigen i3“-Prozessoren sowie einem Core i5-4570 und einem Core i7-4770. Zudem sollen mehrere Grafikkarten zum Einsatz kommen. Die schwächste ist eine Geforce GTX 660; als Topmodell wird die doppelt so schnelle Geforce GTX Titan genannt, die aber auch den fünffachen Preis einer GTX 660 aufruft. Das neue Betriebssystem und die Spiele tummeln sich in üppigen 16 Gigabyte DDR-3-1600 Arbeitsspeicher und



▶ Der Piston-PC von Xi3 war nur einer der Prototypen, die Valve auf Messen vorstellte. Es handelte sich dabei also nicht um **die** Steam Box von Valve, sondern lediglich um den Mini-PC eines Drittherstellers, der für den Steam-Big-Picture-Modus optimiert war. Bilder von Valves Steam Box oder Steam Machine wurden bis heute nicht veröffentlicht.

werden auf einer Hybridfestplatte abgelegt, die das Beste aus einer 8-GByte-SSD und einer einen Terabyte großen konventionellen Magnetfestplatte vereinen soll.

Interessanterweise sorgt „nur" ein 450-Watt-Netzteil für die Stromversorgung des Geräts. Angesichts der leistungsfähigen und stromhungrigen Hardware mutet das auf den ersten Blick etwas unterdimensioniert an. Allerdings verspricht die 80-Plus-Gold-Zertifizierung des Stromspenders einen sehr hohen Wirkungsgrad. Darüber, ob es Valve gelingt, die Geräuschkulisse der Daddelkisten in einem Wohnzimmertauglichen Bereich zu halten, kann bisher nur spekuliert werden. Einfach dürfte es angesichts der benötigten Kühlung gerade für die Geräte mit High-End-Komponenten nicht werden.

Der Steam Controller

Zum Bedienen der Steam Machines verlässt sich Valve nicht auf herkömmliche Eingabegeräte. Stattdessen wurde ein eigener Controller entwickelt, der nach eigenen Angaben die Lücke zwischen Computerschreibtisch und Wohnzimmer schließen soll.

Schaut man sich den Steam Controller an, dann fällt als Erstes das Fehlen der Analogsticks auf. Stattdessen sind für die Bedienung mit den Daumen zwei Touchpads verbaut, bei denen es sich im Prinzip um verbesserte Pendants aus der Notebook-Bedienung handelt. Haptisches Feedback beim Spielen erhaltet ihr über die übliche Vibration – auch auf den Touchpads. Dort wird es durch zwei starke Elektromagneten realisiert, der verschiedene Widerstände auf den Pads entstehen lassen kann. Die Auflösung beim Abtasten soll ähnlich hoch und präzise sein wie bei einer Maus. Zudem bietet das Pad optional auch die Möglichkeit, es – ähnlich wie beim Wii-U-Gamepad und dem kommenden Dual-Shock-4-Controller von Sony – auch als Lautsprecher zu nutzen.

Zweiter Blickfang: Der Steam Controller verfügt über einen hochauflösenden Touchscreen in der Mitte. Dieser bietet mehrere Touch- und Klickfunktionen, mit denen man etwa durch Menüs navigieren und eine Auswahl treffen kann. Die Entwickler haben völlig freie Hand beim Einsatz des kleinen Bildschirms und können darauf neben Menüs auch etwa Karten anzeigen oder zusätzliche Eingabemöglichkeiten definieren, indem sie mehrere Tasten auf dem Bild festlegen. So könnte man

SPEZIFIKATIONEN DER STEAM MACHINE

Grafikkarten (alle mit jeweils 3 GByte GDDR-5 VRAM):

- **High-End:** Nvidia Geforce Titan und 780
- **Midrange:** Nvidia Geforce 760 und 660

CPU:

- **Low-End:** Mehrere Intel i3 (noch nicht näher spezifiziert)
- **Mid-Range:** Intel i5 4570
- **High-End:** Intel i7 4770

Arbeitsspeicher: 16 GByte RAM (DDR3-1600)

Festplatte: Hybrid-Festplatte aus 1 TByte HDD und 8 GByte SSD

Netzteil: 450 Watt und 80+ Gold-Zertifikat

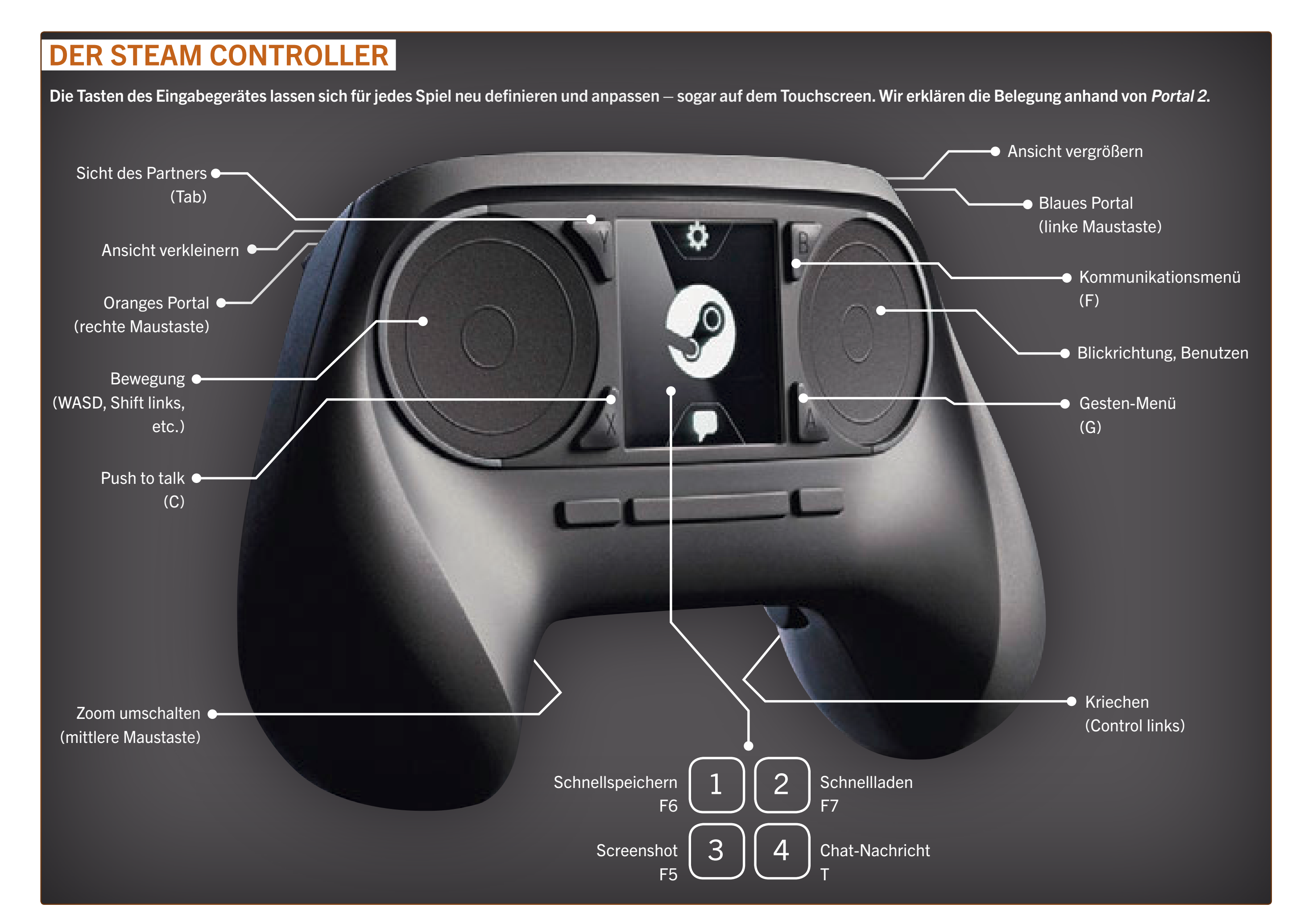
Größe: ca. 30,5 cm x 31,5 cm x 7,4 cm

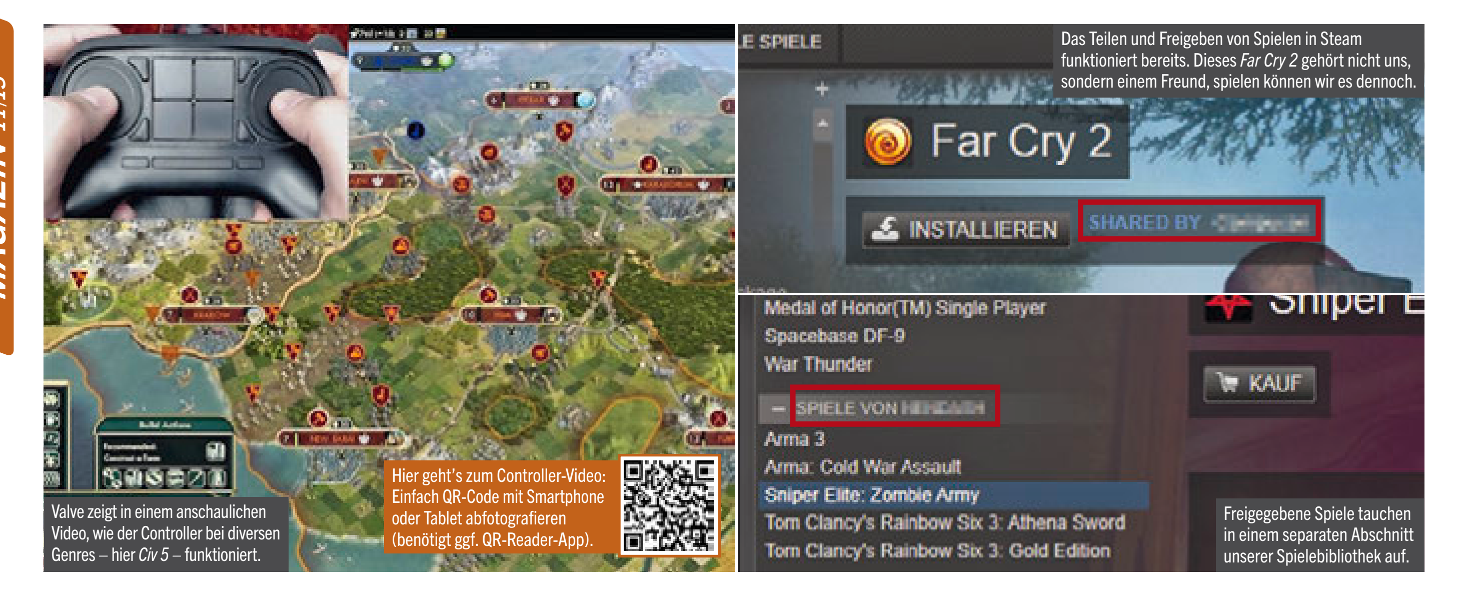
Betriebssystem: Steam OS, anpassbar (Windows-Dualboot-Systeme etc.)

Zu den Preisen äußerte sich Valve bislang nur vage. Die Einsteigergeräte mit schwächeren Grafiklösungen sollen wohl um die 500 US-Dollar (370 Euro) kosten und damit etwas günstiger sein als PS4 (399 Euro) und Xbox One (499 Euro) – allerdings bei geringerer Leistung. Die beste Ausstattung der Top-Modelle könnte sich Valve mit bis zu 1.500 Euro bezahlen lassen.

DER STEAM CONTROLLER

Die Tasten des Eingabegerätes lassen sich für jedes Spiel neu definieren und anpassen – sogar auf dem Touchscreen. Wir erklären die Belegung anhand von *Portal 2*.





Valve zeigt in einem anschaulichen Video, wie der Controller bei diversen Genres – hier *Civ 5* – funktioniert.

Hier geht's zum Controller-Video: Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-App).

Das Teilen und Freigeben von Spielen in Steam funktioniert bereits. Dieses *Far Cry 2* gehört nicht uns, sondern einem Freund, spielen können wir es dennoch.

Freigegebene Spiele tauchen in einem separaten Abschnitt unserer Spielebibliothek auf.

etwa die bei Strategiespielen häufig belegten „F"-Tasten einbinden, die dann auf dem Touchscreen erscheinen und gedrückt werden können. Um die Aufmerksamkeit nicht vom Spiel abzulenken, werden die Funktionen des Touchscreens bei Berührung auch auf dem Hauptbildschirm eingeblendet.

Die 16 Knöpfe des Controllers befinden sich jeweils an jeder Ecke des Touchscreens, hinzu kommen zwei Trigger und zwei Schultertasten, zwei Tasten auf der Unterseite, beide Touchpads sowie zwei kleinere und eine große Taste unter dem Touchscreen sowie dieser an sich. Ausnahmslos alle Steam-Spiele werden das Eingabegerät unterstützen. Ist ein Spiel nicht auf ein Gamepad ausgelegt, täuscht der Controller ihm im dann aktivierten „Legacy"-Modus eine Maus-und-Tastatur-Steuerung vor.

Die Funktionen des Gamepads lassen sich in jedem Spiel bis ins kleinste Detail anpassen und optimieren, egal was für ein Genre ihr damit spielt. Die benötigten Tools, um den symmetrisch angelegten und damit auch für Linkshänder geeigneten Controller komplett neu zu definieren, will Valve natürlich kostenlos zur Verfügung stellen.

Das Steam OS

Valves neues Betriebssystem soll in den nächsten Wochen ebenfalls gratis veröffentlicht werden. Es basiert auf der Open-Source-Software Linux und ist damit ein besonders offenes System für Entwickler. Steam OS ist nicht an die Steam Machines gebunden, sondern kann auf jedem Rechner installiert werden.

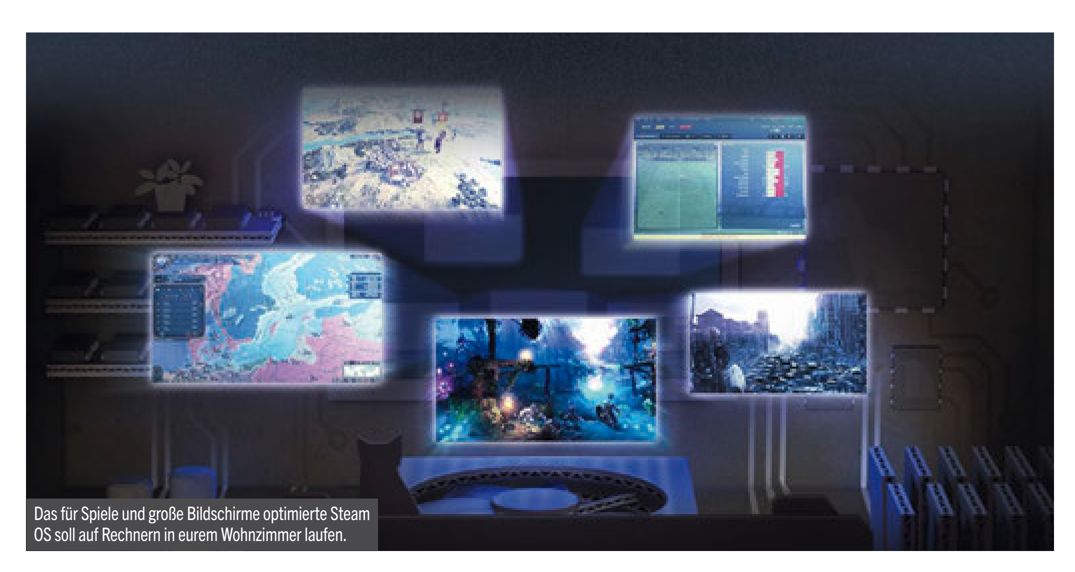
Valve erklärte, dass das Betriebssystem nativ das Streaming von anderen Geräten über das Netzwerk unterstützen soll, ließ aber bisher keine exakten Angaben über die Funktionsweise verlauten. Dafür bewirbt der Entwickler sein Steam OS mit leistungsstarker Berechnung in den Bereichen Grafik und Audio und verringerter Latenz bei Eingabegeräten. Insbesondere soll das natürlich für den neuen hauseigenen Controller zutreffen.

Und da man das Wohnzimmer erobern möchte, ist Steam OS auf bequeme Couch-Bedienung ausgelegt. Schon seit einiger Zeit bietet Valve bei vielen Spielen den sogenannten „Steam Big Picture Mode", mit dem man seine Steam-Spiele am PC auch auf einem großen Bildschirm bzw. TV-Gerät im Wohnzimmer erleben kann. Spiele mit diesem Feature passen dann das Ingame-Benutzerinterface entsprechend auf die größere Anzeigefläche an. Schon jetzt bieten immer mehr Titel diese Möglichkeit, aber mit den neuen Steam Machines dürfte diese nun bei allen Spielen unabdingbar werden.

Mit Steam OS kommt nun auch das bereits vor einigen Wochen angekündigte Family Sharing in Fahrt. Damit hat der Steam-Account-Inhaber die Möglichkeit, Freunden und Familie Spiele zu leihen, wobei die leihende Person eigene Errungenschaften verdient und ihren eigenen Fortschritt in der Steam Cloud speichert.

Gerade für Eltern ist die Familienoption ein interessantes Feature. Steht euer Gerät beispielsweise im Wohnzimmer, könnt ihr jeweilige Spiele nur für bestimmte Personen freischalten. Praktisch, wenn der eigene Nachwuchs das Steam-Konto mitbenutzt, aber daran gehindert werden soll, an für ihn unpassende Spiele heranzukommen.

Außerdem bietet Steam OS die Möglichkeit des In-Home-Streaming. Damit kann ein Steam-OS-Gerät nicht nur alle Spiele von eurem PC (auf dem Steam laufen muss) über eurer Netzwerk zu Hause auf euren Fernseher übertragen, sondern auch Musik und Videos.



Das für Spiele und große Bildschirme optimierte Steam OS soll auf Rechnern in eurem Wohnzimmer laufen.

Zukunftsaussichten

Mit der vor zehn Jahren gestarteten Software-Erfolgsgeschichte Steam hat Valve ein glückliches Händchen und einen sicheren Blick in die Zukunft bewiesen. Aktuell sind etwa 50 Millionen aktive Benutzerkonten registriert. Nun möchte Valve auch ein Stückchen vom Hardware-Kuchen abhaben und greift mit der Steam Machine, dem Steam OS und dem innovativen Controller die alteingesessenen Spielekonsolen im Wohnzimmer an. Diese Pläne strotzen vor unternehmerischem Selbstbewusstsein und die Entwicklungskosten für die eigene Hardware bewegen sich im signifikanten Millionenbereich.


SATURN
SOO! MUSS TECHNIK


Microsofts Xbox-One-Manager Phil Harrison hat Respekt vor Valve, sieht in der Steam Machine aber keine Bedrohung.

Für einen Erfolg der Steam Machines spricht mehr als nur die Erfolgsgeschichte von Steam. Alles in allem trifft die Firma von Gabe Newell in der Regel nur gründlich überlegte und zukunftsorientierte Entscheidungen. Das wird auch dadurch untermauert, dass Valve mit den Steam Dev Days im Januar nächsten Jahres bereits eine eigene Entwicklerkonferenz einberufen hat, die nur Spieleherstellern vorbehalten ist. Neben Vorträgen, Diskussionsrunden und direkter Kontakt mit dem Steam-Team können die Entwickler natürlich auch Hand an Valves neue Hard- und Software legen und Feedback legen.

Konkurrent Microsoft sieht indes noch keine ernsthafte Bedrohung in Valves neuester Veröffentlichung. Das erklärte Microsofts für die Xbox One verantwortlicher Manager Phil Harrison (links) unter anderem damit, dass man seine eigenen Stärken kenne. Dennoch habe man gehörigen Respekt vor Valve, gerade angesichts der Erfolgsgeschichte von Steam.

Auch Mitbewerber Sony Entertainment (Playstation 4) beobachtet Valves Geschäftserweiterungspläne ganz genau. „Wir können es uns nicht leisten, ihre Steam Machine zu ignorieren“, sagte Fergal Gara, Chef von Sony Computer Entertainment UK, kürzlich in einem Interview.

Valves Steam-Vormarsch ins Wohnzimmer könnte sich durchaus als Alternative zu bekannten Couch-Konsolen entwickeln. Ob sich Playstation 4 und Xbox One angesichts der Steam Machine aber wirklich warm anziehen müssen, darüber werden die Leistungsfähigkeit der Hardware und die Preisgestaltung sowohl für das Gerät als auch für die Spiele entscheiden. ❑

ALTERNATIVE SPIELKONSOLEN

OUYA

Betriebssystem	Android 4.1 Jellybean
Hersteller	Ouya Inc. (vorher Boxer8)
Preis	99 US-Dollar (ca. 70 Euro)

- ＋ Günstiger Preis
- ＋ Alle Spiele kostenlos anspielbar
- ＋ Offen für Modifikationen
- − Software nicht ganz ausgereift
- − Schwach verarbeiteter Controller
- − Dürftige Performance



Das unabhängig finanzierte Konsolenprojekt ist eine günstige Wohnzimmer-Konsole. Bild und Ton rauschen per HDMI in 1080p zum Fernseher. Aufgrund der immer noch recht begrenzten Spieleauswahl und Leistungsfähigkeit ist die Ouya-Konsole der Steam Machine deutlich unterlegen. Gelegenheitsspieler, Bastler und Entwickler dürfen hingegen gern einen Kauf in Erwägung ziehen, zumal jede Konsole explizit „gerootet“ werden und als Entwicklergerät verwendet werden darf; die Software dazu steht gratis zum Download bereit.

NVIDIA SHIELD

Betriebssystem	4.2.1. Jellybean
Hersteller	Nvidia
Preis	300 US-Dollar (ca. 220 Euro)

- ＋ Hohe Leistung
- ＋ Erlaubt das Streaming vom PC auf den Fernseher
- − Für einen Handheld sehr teuer
- − Bisher wenig gute Spiele
- − Kein Aufrüsten möglich



Der Chiphersteller präsentiert einen Controller mit High-End-Grafikchips und einem angedockten 720p-Monitor in 5 Zoll. Gute Verarbeitung und beeindruckende technische Details machen Nvidias Handheld-Konsole hochwertig. Das Streaming direkt vom PC ist sehr attraktiv, zumal auch Steam-Spiele gestreamt werden können. Allerdings ist dieses Feature nur begrenzt möglich und auch der Preis ist für einen Handheld extrem hoch gewählt. Ein Aufrüsten von Hardwarekomponenten wie bei einer Steam Machine ist nicht möglich.

GAMESTICK

Betriebssystem	Android Jellybean 4.1
Hersteller	Play Jam
Preis	ca. 80 Euro

- ＋ Einfach zu bedienen
- ＋ Plug & Play am TV
- ＋ Niedriger Preis
- − Vergleichsweise geringe Leistung
- − Vermutlich nur auf den Gamestick angepasste Spiele nutzbar

Der Gamestick ist einer der größten Kickstarter-Erfolge dieses Jahres. Es handelt sich um einen HDMI-Stick, der einfach an den Fernseher angeschlossen und mit einem speziellen Controller bedient wird. Es ist keine Installation nötig, man kann ihn also einfach überall mit hinnehmen und sofort loszocken. Das Android-Betriebssystem hat eine eigene Benutzeroberfläche mit Shopsystem, in dem ihr extra für den Stick angepasste Spiele kaufen könnt. Am 29. Oktober startet der Verkauf in Nordamerika, zu Weihnachten soll er aber auch bei uns in Europa erhältlich sein.

RAZER EDGE

Betriebssystem	Windows 8
Hersteller	Razer Inc.
Preis	999 US-Dollar (ca. 740 Euro)

- ＋ Deckt alle Plattformen ab
- ＋ Individuell zu gestalten
- − Sehr teuer in der Anschaffung und beim Zubehör
- − Komponenten nicht austauschbar/aufrüstbar



Der kleine Alleskönner ist im Grunde genommen ein Pad-PC mit diversen andockbaren Erweiterungen. Durch eine Tastatur wird er zum Laptop, ein Controller macht ihn zum Handheld und durch ein HDMI-Kabel kann sich das Gerät sogar zu einer „richtigen“ Spielekonsole am Monitor oder Fernsehgerät wandeln. Allerdings spielt es nur PC- und keine Konsolenspiele ab. Razer Edge ist eine Alternative, wenn man von allem ein wenig haben möchte. Der Preis ist allerdings um einiges höher als bei den Einsteiger-Steam-Machines und das Pad lässt sich auch nicht aufrüsten.

Vor 10 Jahren

November 2003

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Das waren noch Zeiten: In Ausgabe 11/2003 pressten wir satte 21 Demos zu aktuellen Spielen auf unsere Silberscheibe. Heutzutage veröffentlichen die Hersteller so viele Anspielversionen nicht einmal übers komplette Jahr verteilt!

Der Monat der Strategiespiele

40 Seiten Tests und Vorschauen zu Strategie- und Taktik-Hits!

Menschen gegen Orks

Unsere Titelgeschichte zum *Herr der Ringe*-Strategiespiel ist im Herbst 2003 so brandheiß, dass zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht einmal der Name für das Projekt feststeht: Entwickler EA LA (ein in Los Angeles beheimatetes Studio unter der Schirmherrschaft von Electronic Arts) bezeichnet den Titel gegenüber unserem Auslandskorrespondenten Heinrich Lenhardt schlicht als „LOTR-RTS". Doch gleich im Vortext zur achtseitigen Vorschaustrecke inklusive Vergleich mit den mutmaßlichen Konkurrenzspielen *War of the Ring* und *Lords of Everquest* enthüllt Heinrich unwissentlich den letztendlichen Namen des Strategiespiels: *Die Schlacht um Mittelerde*. Zufälle gibt's! Die im Artikel verwendeten Momentaufnahmen der Schlacht um Minas Tirith in sagenhafter 3D-Grafik beeindrucken umso mehr, da der dritte *Herr der Ringe*-Kinofilm *Die Rückkehr des Königs* zu diesem Zeitpunkt noch auf sich warten lässt. Auch Heinrich zeigt sich angetan vom Spiel, das er als „eine ganz große Hoffnung für den Echtzeitstrategie-Jahrgang 2004" bezeichnet.





Bomber gegen Kreuzer

Das beste „Star Wars"-Strategiespiel ist laut Tester Dirk Gooding *Homeworld 2* – denn das inszeniert den Krieg zwischen den Sternen so bildgewaltig wie kein anderer Genre-Vetreter. Als Anführer des Volks der Kushan verwaltet der Spieler eine Flotte aus Mutterschiff, Fregatten und Kreuzern. Der Wow-Effekt angesichts des dreidimensionalen Weltraums ist zwar vier Jahre nach dem ersten Teil abgeflaut und die Kampagne mit ihrem sadistisch hohen Schwierigkeitsgrad nichts für Anfänger. Aber Dirk vergibt trotzdem satte 84 Punkte und zeigt sich begeistert von diesem Krieg der Sterne ohne Jedis und AT-ATs. Kein Wunder, er kennt zu diesem Zeitpunkt ja auch noch nicht *Star Wars: Empire at War*.

> „So schwer hatte ich *Homeworld* nicht in Erinnerung!"
>
> Redakteur Dirk Gooding im Meinungskasten zum *Homeworld 2*-Test



Yager

Vor *Crysis*: Grafikblender aus deutschen Landen?

Die Berichterstattung zu *Yager* hat ihre Tücken: Die Science-Fiction-Flugsimulation mit deutlichem Action-Einschlag stammt nämlich vom gleichnamigen Studio. Yager macht *Yager*! Und das richtig gut: In der über 20 Stunden langen Kampagne rechnet ihr in der Haut des Söldners Magnus Tide mit Luftpiraten und korrupten Konzernen ab. Dabei erfüllt ihr abwechslungsreiche Missionsziele und bestaunt wunderschöne Inselwelten, die nur mit einer Direct-X-8-Grafikkarte in ihrer ganzen Pracht erstrahlen. Doch das Spiel hat einen Haken: Die Steuerung des wendigen Kampfgleiters funktioniert weder mit der Tastatur noch mit Gamepad oder gar Joystick perfekt. Das gibt Abzüge in der B-Note.



◀ Die Dogfights lassen sich wahlweise aus der Verfolgerperspektive oder der Cockpit-Ansicht bestreiten.

Elite-Soldaten gegen Nazis

Nach dem ersten Auftrag war Rüdiger Steidle noch „völlig entsetzt" von *Commandos 3: Destination Berlin*. Denn das taktische Puzzle-Spielprinzip hat Entwickler Pyro Studios in Teil 3 mit vielen zeitkritischen Action- und Geschicklichkeitseinlagen verwässert. Mit der Zeit hat sich Rüdiger aber genauso wie Co-Testerin Petra Fröhlich (damals Maueröder) mit den Änderungen abgefunden und dann richtig viel Spaß in dem bis heute letzten klassischen Teil der Serie gehabt. Vor allem die Zweiter-Weltkrieg-Atmosphäre kommt dank vieler Videos und Skriptsequenzen gut rüber, trotz damals schon veralteter Grafik.



TESTURTEIL
Commandos 3

ENTWICKLER Pyro Studios
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 10.10.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 4, Netzwerk: 4, 1 Sp./Packung

83

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 700 – 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Neuer Spiel-Ansatz
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Spannende Skript-Sequenzen
- − Für Taktiker nur bedingt geeignet
- − Grafisch veraltet

GRAFIK	79%
SOUND	79%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **ROBIN HOOD** mochten.





Titanen gegen Generäle

Gleich zwei Add-ons zu populären Echtzeitstrategie-Spielen testet die Redaktion auch noch: *Age of Mythology: The Titans* (Wertung: 86) und *Command & Conquer: Generäle – Die Stunde Null* (Wertung: 88). Im direkten Duell zieht das weniger umfangreiche *The Titans* den Kürzeren, trotz der eindrucksvollen, namengebenden Riesenmonster und der Atlanter als neues Spielervolk. Das liegt vor allem an den Kampagnenmissionen, die in *Die Stunde Null* eine Spur abwechslungsreicher ausfallen und dank Zwischensequenzen mit fiktiven Kriegsberichterstattern endlich eine zusammenhängende, stimmige Geschichte erzählen. Dazu gibt es in der *Generäle*-Erweiterung jede Menge neuer Einheiten, Gebäude und Generalsfähigkeiten, die besonders den Mehrspielermodus stark aufwerten. Für Fans der Hauptspiele sind ohnehin beide Add-ons Pflichtkäufe, vieler Detailverbesserungen vor allem in Sachen Steuerung sei Dank.

Weltall-Siedler gegen Aliens

Den Gegenentwurf zu den militärischen Auseinandersetzungen in zahllosen Strategiespielen dieses Monats liefert *Space Colony*. Der friedliche Siedelspaß von *Stronghold*-Entwickler Firefly verwöhnt Tüftler und Denker mit abwechslungsreichen Missionen und einem interessanten Mix aus *Die Sims*-ähnlichen Bedürfnissen der 20 Kolonisten und klassischer Aufbaustrategie. Außerirdische müssen zwar auch beizeiten vermöbelt werden, aber nur in der optionalen Militärkampagne. Wertung: 82.





Selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade sind Auseinandersetzungen mit Gegnern, vor allem zu Beginn des Spiels, echt knackig.

Wizardry 8
Erschienen: 2002

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

MEISTERWERKE

Die Wizardry-Reihe

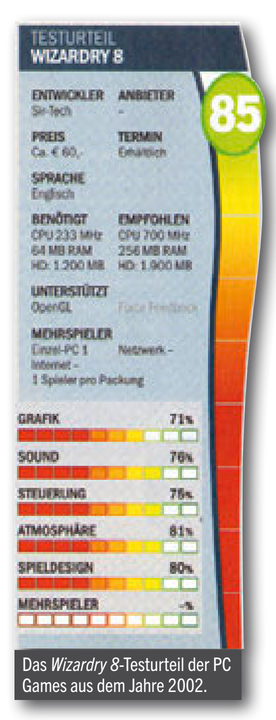
FIRMEN-PORTRÄT: SIR-TECH

Die von Norman Sirotek gegründete Firma entwickelte und veröffentlichte in den Jahren 1980 bis 2003 mehr als zwei Dutzend Spiele. Richtig erfolgreich und gut waren neben den *Wizardry*-Titeln aber nur die beiden rundenbasierten *Jagged Alliance*-Strategiespiele. Teil 1 mit dem Untertitel *Deadly Alliance* erschien 1996, der Nachfolger 1999. Ein Jahr später lieferte Sir-Tech mit *Unfinished Business* einen leicht überarbeiteten Quasi-Nachfolger aus, der die Firma aus ihren finanziellen Nöten retten sollte. Dies gelang nicht und so musste schließlich auch die kanadische Niederlassung von Sir-Tech dichtmachen. Die amerikanische Hauptfirma schloss bereits 1998 ihre Pforten.



Von: Wolfgang Fischer

Komplex, umfangreich, bockschwer: Die *Wizardry*-Spiele haben das Rollenspiel-Genre nachhaltig beeinflusst.



TESTURTEIL
WIZARDRY 8

ENTWICKLER	ANBIETER
Sir-Tech	-

PREIS	TERMIN
Ca. € 60,-	Erhältlich

SPRACHE
Englisch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 233 MHz	CPU 700 MHz
64 MB RAM	256 MB RAM
HD: 1.200 MB	HD: 1.900 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk -
Internet -
1 Spieler pro Packung

Wertung	%
GRAFIK	71%
SOUND	76%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	-%

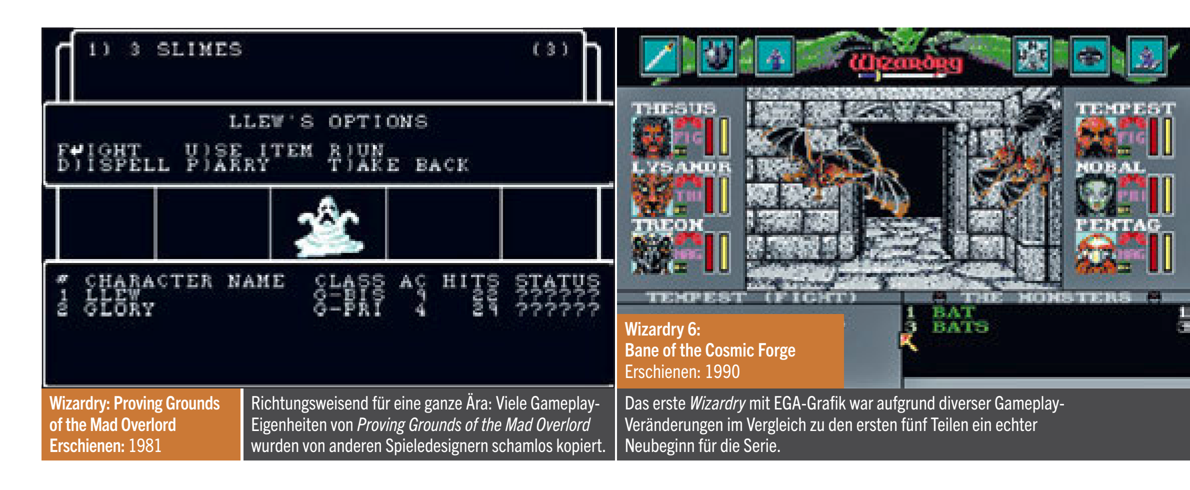
85

Das *Wizardry 8*-Testurteil der PC Games aus dem Jahre 2002.

Wenn man heutzutage *Proving Grounds of the Mad Overlord* spielt, dann fällt es ziemlich schwer, sich vorzustellen, dass es sich beim ersten Teil der *Wizardry*-Reihe tatsächlich um einen echten Meilenstein der Spielegeschichte handelt. Der ursprünglich für das Apple-II-System programmierte Titel verkaufte sich bei der Veröffentlichung im Jahre 1981 in Nordamerika sensationell gut, sogar besser als der erste Teil der *Ultima*-Reihe von Richard Garriott. Der Erfolg des damals von der Firma Sir-Tech veröffentlichten *Wizardry* basierte darauf, dass die Entwickler – die Studenten Andrew C. Greenberg und Robert Woodhead – erstmals ein Pen&Paper-Rollenspielregelwerk nach Art des damals unglaublich populären *Dungeons & Dragons* mit Grafiken versehen auf ein Computersystem übertrugen.

Komplexes Charaktersystem

Nach heutigen Maßstäben war die Grafik zwar sehr simpel, sie vermittelte dem Spieler aber schon sehr gut das Gefühl, er würde sich durch ein Labyrinth von Gängen bewegen, und das sogar mit WASD-Steuerung. Ebenfalls revolutionär war die Tatsache, das man sich in *Wizardry* nicht alleine durch ein Verlies kloppte, sondern eine Abenteurertruppe von mehreren Charakteren befehligte. Die Kämpfe gegen Monster liefen rundenbasiert ab und erforderten die Eingabe von Kommandos, um verschiedene Aktionen auszulösen. *Wizardry* war auch das erste Spiel dieser Art, das über die normalen Klassen hinaus sogenannte Prestigeklassen bot, die jedoch bei der Charaktererstellung noch nicht verfügbar waren. Der Wechsel von Standardklassen wie Kämpfer, Magier oder Dieb in eine dieser mächtigen Prestigeklassen war erst im Verlauf des Spiels nach mehreren Levelaufstiegen und der damit verbundenen Aufwertung der Charakterattribute möglich. Dieses System zieht sich wie ein roter Faden durch alle *Wizardry*-Teile. Viele der oben genannten Spielmerkmale waren derart wegweisend, dass man sie in veränderter Form in den darauf folgenden Jahren in vielen Rollenspiele fand. *The Bard's Tale* (1985) und diverse andere RPGs waren unter anderem deswegen sehr beliebt und natürlich, weil sie dem Spieler ein sehr ähnliches Spielgefühl wie *Wizardry* vermittelten.



Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord
Erschienen: 1981

Richtungsweisend für eine ganze Ära: Viele Gameplay-Eigenheiten von *Proving Grounds of the Mad Overlord* wurden von anderen Spieledesignern schamlos kopiert.

Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge
Erschienen: 1990

Das erste *Wizardry* mit EGA-Grafik war aufgrund diverser Gameplay-Veränderungen im Vergleich zu den ersten fünf Teilen ein echter Neubeginn für die Serie.



Typisch für *Wizardry*-Spiele: Bei der Charaktererstellung stehen viele Klassen zur Wahl.

Wizardry 8
Erschienen: 2002

Im achten Teil der Serie trifft man viele NPCs, mit denen man handeln und quatschen kann.



WIZARDS & WARRIORS

Nach seinem Weggang von Sir-Tech machte David W. Bradley eine eigene Firma auf. Das erste Spiel von Heuristic Park, *Wizards & Warriors*, erinnert in fast jeder Hinsicht stark an Bradleys Meisterwerk *Wizardry 7*.

Wie bei *Crusaders of the Dark Savant* laufen auch bei *Wizards & Warriors* die Kämpfe rundenbasiert ab. Bei der Charaktererstellung für die sechs Mann starke Abenteurergruppe hat man die Wahl zwischen zehn Rassen und vier Startklassen. Ähnlich wie bei der *Wizardry*-Reihe ist es möglich, die Anfangscharaktere durch Level-Aufstiege zu verbessern, um so Zugang zu mächtigen Prestigeklassen zu erhalten. Die Steuerung ist wie bei *Wizardry 7* auf Maus und Tastatur ausgelegt. Was Komfort, Technik und Benutzerführung angeht, hinkt Bradleys erstes Werk unter neuer Flagge aber deutlich der Konkurrenz hinterher. Wir vergaben in der PC-Games-Ausgabe 11/2000 eine Spielspaßwertung von 79 für das etwas altbacken wirkende Rollenspiel, dem Tester Rüdiger Steidle aber dennoch attestierte, dass sich unter der „schmucklosen Hülle Rollenspielspaß für Monate" verbirgt. Bradleys zweites Spiel, *Dungeons Lords*, war bei Veröffentlichung im Jahr 2005 schlichtweg noch unfertig und ein einziger Bug-Albtraum. Letztes Jahr erschien dann über Publisher Nordic Games eine komplett überarbeitete Fassung, die immer noch erhältlich ist.



In den Städten von *Wizards & Warriors* ist man vor gegnerischen Angriffen sicher.

Rätsel und Kämpfe sind in *Wizards & Warriors* sehr anspruchsvoll. Die Optik ist dagegen eher mau, selbst für damalige Verhältnisse..

Zahlreiche Nachfolger in kurzer Zeit

Der Erfolg des ersten *Wizardry* sorgte dafür, dass die Entwickler sich umgehend an die Programmierung eines Nachfolgers machten. Bereits 1982 erschien *The Knight of Diamonds* und schon ein Jahr später dann der dritte Teil *Legacy of Llylgamyn*. Für das vierte *Wizardry*, das sich grafisch nicht groß von den Vorgängern unterschied, ließen sich die Entwickler dann viel Zeit. *The Return of Werdna* kam erst 1987 auf den Markt und gilt bis heute als eines der anspruchsvollsten Rollenspiele aller Zeiten. Der Spieler übernahm darin die Rolle des Oberbösewichts Werdna aus dem ersten *Wizardry* und bekämpfte nicht wie üblich Horden von Monstern, sondern musste sich mit Abenteurergruppen herumschlagen, wie sie man selbst in den ersten drei Teilen spielte. Sir-Tech baute sogar einige von Usern eingesandte Partys (Bezeichnung für eine Gruppe von Helden) ins Spiel. Als zusätzliches Erschwernis durfte man sich in *Wizardry 4* nicht komplett frei durch das Spiel bewegen, sondern musste das Abenteuer mit einer vorgegebenen Anzahl von Kommando-Eingaben lösen. Euch ist bestimmt der ungewöhnliche Name des Bösewichts aufgefallen. Als Werdna (Andrew rückwärts geschrieben) verewigte sich *Wizardry*-Schöpfer Andrew C. Greenberg für alle Zeiten in seinem Werk.

Frischer Wind

Für das Projekt *Wizardry 5* (1988), das eine Rückkehr zum gewohnten Gameplay der ersten drei Spiele darstellte und storytechnisch an Teil 3 anschloss, holte Sir-Tech den Spieldesigner und Programmierer David W. Bradley ins Boot. Dieser drückte der Serie nachhaltig seinen Stempel auf, indem er auf ein komplexeres Rollenspielsystem und die stärkere Einbindung einer Handlung setzte. Dies kam aber erst so richtig beim sechsten Teil zum Tragen. *Bane of the Cosmic Forge* (1990) war in vieler Hinsicht ein echter und auch notwendiger Neubeginn für die etwas dahindümpelnde Serie. Dementsprechend war es auch nicht möglich, lieb gewonnene Helden aus einem früheren Teil zu importieren. *Wizardry 6* war zudem auf Maus-Steuerung ausgelegt und durch die erstmals verwendete EGA-Grafik farbenfroher als die Vorgänger. Bradley überarbeitete außerdem die Charaktererstellung und das Kampfsystem des Spiels, was für deutlich mehr Abwechslung in den Gefechten sorgte.

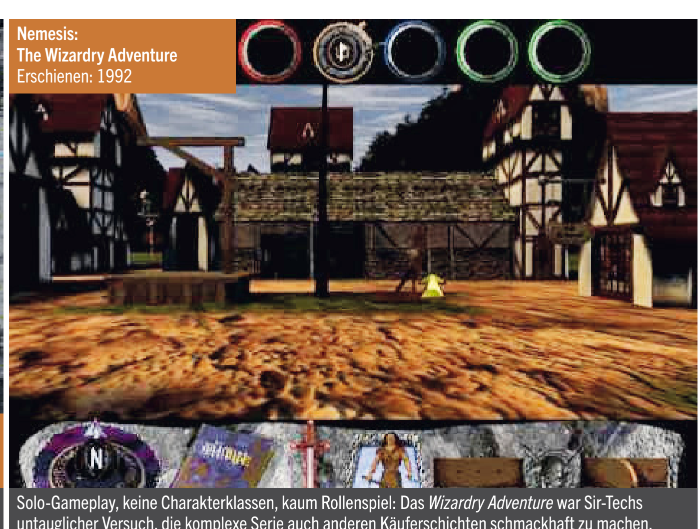
Der Höhepunkt der Serie

Bradleys Meisterwerk war jedoch *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant*, das 1992 erschien und in puncto Gameplay und Komplexität den sehr guten Vorgänger noch ein-



Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant
Erschienen: 1992

Das beste und zugänglichste RPG der Serie, aber dennoch ein echt harter Brocken, selbst für Profis. Wer *Wizardry 6* gelöst hatte und seine Helden importierte, wurde mit einer besonderen Anfangssequenz belohnt.



Nemesis: The Wizardry Adventure
Erschienen: 1992

Solo-Gameplay, keine Charakterklassen, kaum Rollenspiel: Das *Wizardry Adventure* war Sir-Techs untauglicher Versuch, die komplexe Serie auch anderen Käuferschichten schmackhaft zu machen.


Tolle Neuerung: In *Wizardry 8* gab es endlich eine automatische Kartenfunktion, die sogar eigene Einträge erlaubte.

Wizardry 8
Erschienen: 2002

Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant
Erschienen: 1992

Hübsch und aufgeräumt: Der Charakterbildschirm in *Wizardry 7* ist sehr übersichtlich.

EXPORTSCHLAGER WIZARDRY

Wer hätte das gedacht? In Japan ist die *Wizardry*-Reihe unglaublich beliebt und erfolgreich.

Die ersten *Wizardry*-Titel fanden nur in schlecht übersetzter Form den Weg ins Land der aufgehenden Sonne. Dennoch erfreuten sich die Spiele großer Beliebtheit, was dafür sorgte, dass neben den normalen westlichen Titeln auch diverse Spin-offs erschienen. Diese hatten zunehmend weniger mit dem Original zu tun, entwickelten aber eine Art Eigenleben. In den letzten 20 Jahren erschienen unter der *Wizardry*-Lizenz Mangas, Romane und über 25 Spiele für verschiedenen Plattformen, darunter Playstation 1, Game Boy und Super NES. Der bislang letzte japanische *Wizardry*-Ableger ist ein Free2Play-Online-Rollenspiel, das seit Anfang des Jahrens auch bei uns erhältlich ist. Wie bei den anderen japanischen Spin-offs gilt: Ähnlichkeiten mit den westlichen *Wizardry*-Spielen muss man mit der Lupe suchen. Einzig der Schwierigkeitsgrad ist auf einem vergleichbaren hohen Level.


Statt rundenbasierter Kämpfe erwartet euch in *Wizardry Online* typisches MMORPG-Gameplay.

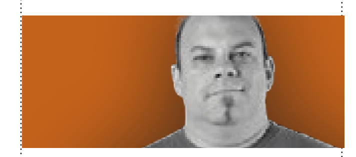
Optisch und inhaltlich hat das Fernost-F2P-Spiel *Wizardry Online* wenig mit den westlichen Pendants zu tun.

mal deutlich übertraf. Das gilt auch für die Optk: *Wizardry 7* war zu seiner Zeit zwar alles andere als ein grafischer Leckerbissen, zeichnete dank VGA-Grafik mit 256 Farben aber eine liebevoll gestaltete Fantasy-Welt auf den Bildschirm. Die höhere Auflösung sorgte zudem für übersichtlichere Menüs und eine deutlich verbesserte Benutzerführung. Weil es in *Wizardry 7*, das komplett ins Deutsche übersetzt wurde, möglich war, ein Savegame von *Bane of the Cosmic Forge* zu importieren, bot der Titel vier verschiedene Anfangsszenarien. Eines für neu erstellte Abenteurergruppe und drei, die direkt die Story aus dem Vorgänger fortsetzten, der über ebenso viele unterschiedliche Endsequenzen verfügte. Während die ersten sechs Spiele der Reihe reine Fantasy-Abenteuer waren, hielten mit Teil 7 erstmals Science-Fiction-Elemente Einzug in die Story. Vier Jahre nach der Erstveröffentlichung reichte Sir-Tech mit *Wizardry 7 Gold* eine überarbeitete Fassung des Spiels nach, die zudem über Sprachausgabe verfügte. Ebenfalls 1996 erschien mit *Nemesis: The Wizardry Adventure* ein Solo-Abenteuer, das sich spielerisch deutlich von dem Vorgänger unterschied. Bradley verließ Sir-Tech übrigens nach *Wizardry 7*, um seine eigene Spielfirma zu gründen, deren erstes Spiel *Wizards & Warriors* im Jahr 2000 erschien (siehe Kasten auf Seite 101).

Das Ende einer Ära

Wizardry 8 ist der letzte Teil der Serie und auch der Abschluss der Story-Trilogie, die mit *Bane of the Cosmic Forge* begann. Der Titel erschien mehr als neun Jahre nach *Crusaders of the Dark Savant* und bot erstmals eine echte 3D-Umgebung, in der man sich in Ego-Perspektive frei bewegen konnte. Die komplexen Kämpfe liefen in *Wizardry 8* wie gewohnt rundenbasiert ab, Bewegung und die Formation der Gruppenmitglieder spielten aber eine deutlich größere Rolle. Durch die 3D-Umgebung passierte es nicht selten, dass größere Gegnergruppen die eigene Party umzingelten. Weil man daher gezwungen war, die Abenteurergruppe oft neu auszurichten, um mit den mächtigsten Nahkämpfern Gegner überhaupt zu treffen, zogen sich viele Schlachten enorm in die Länge. Dafür sorgten die zahlreichen Optionen bei der Charaktererstellung (das Spiel bot 11 Rassen und 15 Klassen) in *Wizardry 8* für extrem viel Abwechslung in den Kämpfen. Eine Standardtaktik, mit der man in den meisten Kämpfen bestehen konnte, gab es dementsprechend nicht, nicht zuletzt weil auch die Gegner und deren Fähigkeiten sehr vielseitig waren. Trotz kleinerer Mängel kam *Wizardry 8* aber bei den Fans gut an. Wir vergaben im Test (PC Games 02/2002) eine Spielspaßwertung von 85 und Tester Georg Valtin attestierte dem Spiel damals, es wäre ein „würdiger Abschluss der Ära klassischer Rollenspiele“. Vieles spricht dafür, dass *Wizardry 8* der letzte Teil der Serie ist, denn der Titel, der nur in Nordamerika erschien, war nicht der erwartete kommerzielle Erfolg. Dies führte dazu, dass Sir-Tech 2003 seine Pforten schließen musste. Aber wer weiß, vielleicht schnappt sich in naher Zukunft doch jemand die brachliegende Lizenz, um auf Kickstarter eine Finanzierungskampagne für ein neues, westliches *Wizardry*-Spiel zu starten. Alle, die Lust bekommen haben, *Wizardry 6, 7* und *8* (mal wieder) zu spielen, werden sich freuen zu hören, dass dieser Titel kürzlich auf Steam neu aufgelegt wurde. Für knappe 12 Euro bekommt man dort die komplette Trilogie! ❑

WOLFGANG ERINNERT SICH:



Als das erste *Wizardry* erschien, war ich gerade mal zehn Jahre alt. Zu jung für ein derart komplexes, bockschweres und nur in englischer Sprache verfügbares Rollenspiel. Meine Leidenschaft für dieses Genre begann erst Jahre später mit Titeln wie *The Bard's Tale*, die es ohne die ersten *Wizardry*-Spiele aber nie gegeben hätte. Mein Lieblingsteil der Serie ist übrigens *Crusaders of the Dark Savant*, das ich auch heute noch gerne spiele, nicht zuletzt weil ich auch nach vielen Jahren immer noch etwas Neues entdecke. Großartig!


Wizardry 8
Erschienen: 2002

Kämpfe gegen mehrere Gegner arten in *Wizardry 8* regelrecht in Arbeit aus, weil es ewig dauert, bis alle Beteiligten (Spieler und KI) ihren Zug gemacht haben.



DEUTSCHER
INTERNET
PREIS



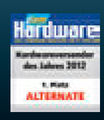
PC Pr@xis
Leserwahl 2004



PC
Professionell
Empfehlung der Redaktion



CHIP
ONLINE



Hardware
ALTERNATE



Logitech G602 Wireless Gaming Mouse

- optische Maus • 2.500 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 20 G
- 250-1440 Stunden Batterielebensdauer
- geringe Latenz • 2,4-GHz-USB-Empfänger

NMZLGL



Corsair Vengeance K70

- Gaming-Tastatur • Anti-Ghosting
- mechanische Tastenschalter Cherry „MX Brown"
- 105 Tasten • 6 Makrotasten
- 10 zusätzliche, speziell konturierte Shooter-Tasten (W,A,S,D und 1 bis 6) • USB

NTZVV601

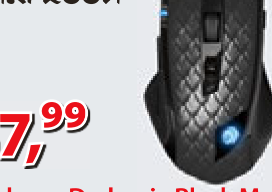


SAPPHIRE Vapor-X R9 280X 3GB GDDR5

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 280X • 950 MHz Chiptakt (Boost: 1.070 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz) • 2048 Shadereinheiten • DirectX 11.2 und OpenGL 4.3
- HDMI, DisplayPort, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXS01





Sharkoon Drakonia Black Mouse

- optische Lasermaus • 8.200 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- Avago ADNS-9800 • USB

NMZS560





CM Storm QuickFire TK

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-„Blue"-Tastenschalter
- 105 Tasten • n-Key-Rollover
- 1.000 Hz Abfragerate • USB

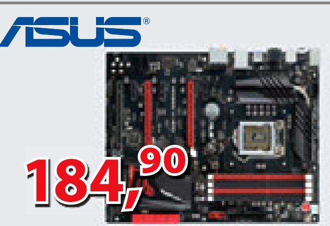
NTZV2J



QPAD QH-85 Pro Gaming Headset

- Headset • Frequenzbereich: 15 Hz - 25 kHz
- offenes Design für natürlichen Hi-Fi-Sound
- abnehmbares Mikrofon
- solide Aluminium-Konstruktion
- HiFi-fähige 53-mm-Treiber

KH#Q01



ASUS MAXIMUS VI HERO (C2)

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- USB 3.0 • HD-Sound • 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

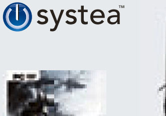
GWEA38



Kingston HyperX 3K SSD

- Solid-State-Drive
- „SH103S3/120G" • 120 GB Kapazität
- 555 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2B07





Systea Gamer V2/GTX770 W8-64

- Intel® Core™ i5-4670K (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770 • 8 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • 120-GB-SSD • DVD-Brenner
- inkl. Sharkoon Skiller Tastatur und Drakonia Mouse sowie dem PC-Spiel „ARMA III"

S7IYE7 + YSAC6U



AlphaCool NexXxoS Cool Answer 240 LT/ST

- CPU-Wasserkühlungsset für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011 • 30 mm dicker Vollkupfer-Radiator
- 2x 120-mm-Lüfter • Kupfer-Grundplatte

HXLNA004

Corsair RM550 550W

- Netzteil mit 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TN5V6R00



Cooler Master COSMOS SE

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" oder 18x 2,5"
- inkl. vier Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TTXM73



Aerocool DS Cube Window Orange

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5" • Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis Micro-ATX- oder Mini-ITX-Bauform

TQXRD007

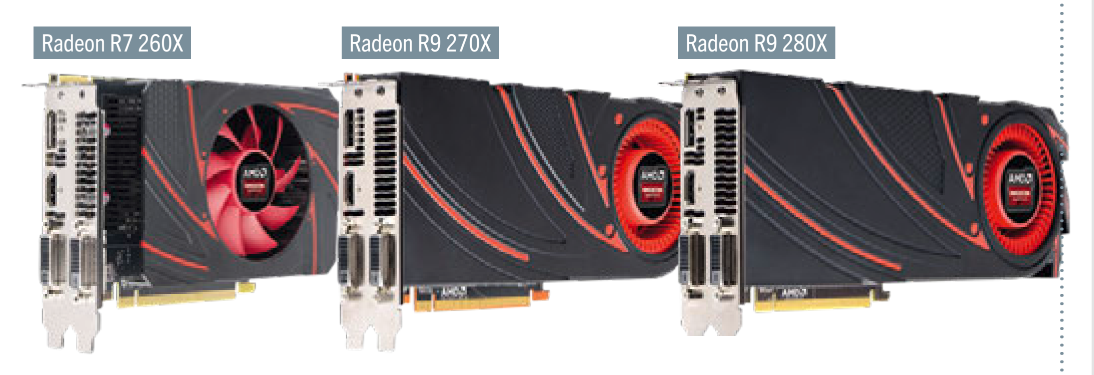


ALTE BEKANNTE IN NEUEM GEWAND
RADEON R-REIHE: „NEUE" PIXELSCHUBSER VON AMD

Das von AMD seit 2007 genutzte Kürzel „HD" ist in Zeiten von Ultra High Definition (UHD) von gestern – etwas Neues musste her. Die neue Radeon-Nomenklatur besteht aus einem R, gefolgt von der Kennziffer des Leistungssegments, abgerundet von einer 200er-Nummer mit einem elitären „X" am Ende der schnellsten Modelle. Im Zuge der Umstellung wurden bestehende Produkte überführt und minimal überarbeitet. Die eindeutigen Merkmale zuerst: Alle neuen AMD-Grafikkarten basieren auf der 2011 präsentierten „Graphics Core Next"-Architektur, unterstützen im Falle eines kompatiblen Betriebssystems Direct X 11.2, PCI Express 3.0 sowie „Mantle" (siehe rechts unten).

Neben den Modellen R7 240 und R7 250, die mit höchstens 384 Shader-Einheiten für Spieler nicht interessant sind, warten die R7 260X, R9 270X und R9 280X auf Kundschaft. Bei der R7 260X (2 GB, ab ca. 130 Euro) handelt es sich um eine beschleunigte HD 7790, die trotz 1.100/3.250 MHz für Kern und Speicher der älteren HD 7850 unterliegt. Spieler sehen sich besser bei der Radeon-R9-Reihe um, die mit der 270X (2 GB, ab ca. 170 Euro) beginnt. Hierbei handelt es sich um eine HD 7870 mit 1.050/2.800 MHz, die gemäß unserer Messungen genau das Niveau der teureren Geforce GTX 760 erreicht. Die Radeon R9 280X (3 GB, ab ca. 250 Euro) hingegen platziert sich zwischen der HD 7970 und HD 7970 GHz Edition und bietet damit Nvidias Geforce GTX 770 Paroli. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollten auch die neuen Topmodelle Radeon R9 290 und 290X im Handel liegen. Die Gegner der Geforce GTX 780 und GTX Titan sollen 519 respektive 649 Euro kosten und jeweils 4 GB Speicher mitbringen. (rv)

Info: http://www.amd.com



Grafikkarte/Leistung	Anno 2070 (DX11 + FXAA) Fps in 1.920 x 1.080	Anno 2070 Fps in 2.560 x 1.600	Battlefield 3 (DX11, 4x MSAA) Fps in 1.920 x 1.080	Battlefield 3 Fps in 2.560 x 1.600	Crysis 3 (DX11, 4x SMAA) Fps in 1.920 x 1.080	Crysis 3 Fps in 2.560 x 1.600	Grid 2 (DX11, 4x MSAA) Fps in 1.920 x 1.080	Grid 2 Fps in 2.560 x 1.600	Skyrim (DX9 + 4x SSAA) Fps in 1.920 x 1.080	Skyrim Fps in 2.560 x 1.600
AMD Radeon R7 260X	26,9	15,3	33,3	19,7	17,5	10,2	42,4	28,7	28,7	17,6
AMD Radeon HD 7870	37,6	21,5	46,3	28,4	24,4	14,5	55,5	37,9	38,9	24,9
AMD Radeon R9 270X	40,2	22,9	50,4	30,7	27,0	16,2	58,6	40,3	41,1	25,9
Nvidia Geforce GTX 760	34,3	19,5	53,9	32,6	31,0	17,8	58,6	38,1	45,6	29,7
Nvidia Geforce GTX 770	46,0	25,9	66,8	40,8	37,9	21,9	74,9	50,3	60,5	38,9
AMD Radeon R9 280X	52,1	30,9	64,4	40,6	35,6	21,6	74,7	53,9	52,3	33,6
AMD HD 7970 GHz Edition	53,9	31,3	66,5	42,3	36,9	22,2	78,9	55,9	54,5	34,9



„Sind LCDs mit UHD-Auflösung nur ein Gimmick für Grafik-Enthusiasten?"

In der Ausgabe 10/13 an dieser Stelle vorgestellt, ziert er jetzt seit mittlerweile mehr als vier Wochen das Testlabor der Kollegen von der PC Games Hardware: der Asus PQ321, das erste in Deutschland verfügbare Ultra-HD-Display mit einer Auflösung von 3.840 x 2.160 Pixeln, einer Bildschirmdiagonalen von 32 Zoll und einem stolzen Preis von 3.500 Euro. Während der allgemeine Test in der vergangenen Ausgabe dem Gerät technisch-sachlich ein gute Farbbrillanz sowie ein sehr klares, bei Spielen allerdings nicht schlierenfreies Bild bescheinigt, waren vor allem die Freunde der High-End-Optik bei PC-Spielen völlig aus dem Häuschen. Titel, die wie *Crysis 3, Battlefield 3, Bioshock: Infinite, TES 5: Skyrim* oder *Grid 2* bereits in einer Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080) eine beeindruckende Grafik bieten, sahen jetzt noch schöner, noch detaillierter und noch beeindruckender aus. Da waren sich alle Testspieler, mich eingeschlossen, einig.

Allerdings verflog die anfängliche Euphorie sehr schnell, als die ersten Ergebnisse des von den Kollegen der PC Games Hardware durchgeführten 4K-Benchmark-Marathons bekannt wurden. Aktuell sind die oben aufgeführten Spiele allenfalls mit einer Geforce GTX Titan, teils auch noch mit einer Radeon HD 7970 GE spielbar, wobei bei *Battlefield 3* und *Bioshock: Infinite* leichte und bei *Crysis 3* deutliche Abstriche bei der Qualität gemacht werden müssen, damit es flüssig läuft. 3D-Beschleunigern mit nur ein Gigabyte Video-RAM geht meist der Speicher aus. Sind 4K-Monitore also doch noch Zukunftsmusik und ein netter Zeitvertreib für spielende Grafikenthusiasten? Leider kommt bei der Leistung aktueller High-End-Grafik-Hardware dann doch nur bedingt Spielspaß auf.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

AMDS 45-WATT-APUS VERFÜGBAR
Mit dem A10-6700T sowie A8-6500T sind jetzt zwei neue energiesparende AMD-APUs erhältlich. Der A10-6700T kostet 135 Euro und ist rund 20 Euro teurer als die gewöhnliche A10-6700-APU. Um die TDP von 45 Watt nicht zu überschreiten, senkt AMD beim A10-6700T den Basistakt der vier Kerne von 3,7 auf 2,5 GHz, im Turbo-Modus taktet er mit 3,5 MHz (Grafikeinheit: 800 MHz). Der A8-6500T kostet mit 106 Euro rund 15 Euro mehr als das Modell ohne T-Suffix. Hier wurde der Basistakt auf 2,1 GHz verringert (Turbo: 3,1 GHz) und die Grafikeinheit (HD 8550D) um 80 MHz verlangsamt.
Info: www.pcgameshardware.de

NEU: GIGABYTE AIVIA URANIUM
Mit der Ghost-Macro-Station stellt Gigabyte der neuen, kabellosen und mit zehn programmierbaren Tasten bestückten Aivia Uranium einen besonderen Empfänger zur Seite. In die Docking-Station der Aivia Uranium ist ein OLED-Schwarz-Weiß-Display integriert, das die aktuellen Einstellungen für die Dpi-Rate (bis 6.500 Dpi/Laser-Sensor), Frequenz sowie Akkukapazität der Maus anzeigt. Die Einstellung der Werte erfolgt per Taste auf der Oberseite der Maus. Da sich der Macro-Speicher im Dock befindet, lassen sich auch die Tastenkombis über den Mini-Bildschirm programmieren.
Info: www.gigabyte.de

AMD-MANTLE: HAUSEIGENE API
Neben der neuen Radeon-Generation zeigte AMD auf dem GPU14-Techday auch die exklusive Low-Level-Grafikschnittstelle (API) namens Mantle, die eine besonders effiziente Programmierung der Grafikkarten mit Graphics-Core-Next-Architektur ermöglicht.
Info: www.amd.com


4NETPLAYERS.DE

Bild: DICE

Battlefield 4 Beta – Tuning & Technik

Von: Frank Stöwer/Philipp Reuter/Raffael Vötter

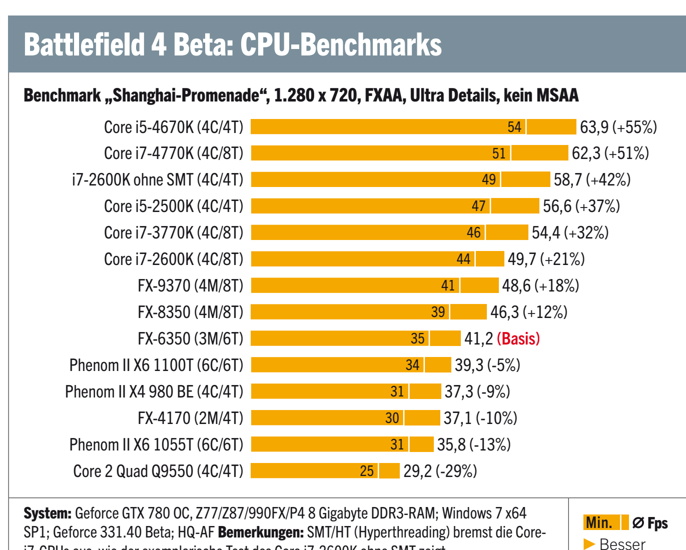
Wohl kaum ein Spiel wird dieses Jahr sehnlicher erwartet als *Battlefield 4*. Wir zeigen euch, mit welcher Hardware ihr den jüngsten Spross der Reihe flüssig spielen könnt.

Bevor wir in die Analyse der mit der *Battlefield 4*-Beta durchgeführten Prozessor- und Grafikkarten-Benchmarks einsteigen und nützliche Tuning-Tipps geben, noch ein paar zu Worte zu den Eigenheiten und Problemen, die der ausführliche Test einer Beta-Version mit sich bringt: Die erste spielbare Variante der *Battlefield 4*-Beta hatte, unabhängig von der Serverauslastung oder Spielerzahl, teils mit extremen Leistungseinbrüchen und schwankender Bildwiederholrate zu kämpfen. Die Sechskerner der AMD FX-6xx0-Reihe (3 Module, 6 Threads) beispielsweise lieferten eine katastrophale Performance ab, Zweikerner wurden noch gar nicht unterstützt und Core-i5-CPUs ohne SMT zeigten im Vergleich zu ihren mit virtuellen Kernen bestückten Core-i7-Pendants eine überdurchschnittlich niedrige Leistung.

Im Laufe der Beta-Phase hat Entwickler DICE auf die Probleme reagiert und insgesamt drei Patches nachgeliefert, sodass wir die folgenden Messungen mit der internen Buildversion 77724 durchführten. Mit diesen Werten können wir eine gute Einschätzung liefern, mit welcher Hardware der Shooter sowohl im Mehr- als auch Einzelspielermodus flüssig und mit akzeptabler Framerate läuft. Leider beseitigte DICE bis zum Ende der Beta nicht alle Probleme. Der SMT-Bug war beispielsweise beim Einsatz der 64-Bit-Version von Windows 7 auch nach dem dritten Patch noch vorhanden – ohne SMT erhaltet ihr höhere Bildraten.

MEHR KERNE, MEHR LEISTUNG

Wie nicht anders erwartet, skaliert die Basistechnologie der *Battlefield 4*-Beta sehr gut mit den vorhandenen Rechenzentralen der Prozessoren. So verringert sich beim Phenom II X6 1100T die Gesamtleistung schon um 14 Prozent von 39,8 Fps auf 34,3 Fps, als wir zwei der insgesamt sechs Kerne deaktivierten. Läuft der X6 1100T dann nur noch mit drei Rechenwerken, fällt die Fps-Rate sogar auf 29,9 Fps. Beim Core i7-3770, der nur über vier physikalisch vorhandene Kerne verfügt – SMT bleibt wegen der Probleme mit Win7 x64 deaktiviert –, sieht die Skalierung ähnlich aus. Hier fallen die Bilder pro Sekunde von 50,7 Fps bei 4 Kernen um 29 Prozent auf 36,1 Fps, wenn nur noch die Hälfte der Leistungszentralen vorhanden ist. Einkern-CPUs werden von der Frostbite-3.0-Engine nicht mehr unterstützt, hier lädt die Spielkarte erst gar nicht. Letztgenanntem Fehler



begegneten wir auch beim Einsatz eines AMD-Zweikerners respektive beim Abschalten von vier der sechs Kerne beim Phenom II X6 1100T. Trotzdem gehen wir davon aus, dass die finale Version auch mit einem Zweikerner laufen wird – mit einer Einschränkung: Die 30-Fps-Marke wird vermutlich auch ein sehr hoch taktender Core 2 Duo oder Athlon 64 X2/Athlon II X2 nur im Einzelspielermodus erreichen, im MP-Modus sind die Anforderungen deutlich höher.

HÖHERER TAKT, MEHR FPS

Nicht nur die Kernzahl beeinflusst die Gesamtleistung in *Batttlefield 4*, es kommt auch darauf an, wie hoch der Kerntakt der CPU ausfällt. Das belegt vor allem der Vergleich der verschiedenen AMD-Prozessoren in unserem Benchmark. Der Phenom II X6 1100T mit 3,3 GHz Takt (Turbo aus) erzielt beispielsweise 39,3 Fps, während der X6 1055T, der lediglich mit 2,8 GHz rechnet, nur 35,8 Fps erreicht. Ein ähnliches Ergebnis erhalten wir beim Vergleich der AMD-Achtkerner FX-8350 und FX-9370: Dank seines sehr hohen Taktes von 4,4 GHz (ohne Turbo) ist der FX-9370 noch 2 Fps schneller als der FX-8350, welcher mit 4 GHz Rechenleistung auskommen muss.

Da Intel-Prozessoren im Vergleich mit der AMD-Konkurrenz generell über eine höhere Pro-Takt-Leistung verfügen, sind die Modelle der aktuellen und älteren Core i5-/i7-Reihe auch auf den ersten sechs Plätzen zu finden. Hier zeigt ebenfalls der Vergleich des Core i7-2600K (3,5 GHz, kein SMT) mit dem Core i5-2500K (3,3 GHz), dass die 400 MHz mehr Takt beim i7-2600K in einer Mehrleistung von 2 Fps resultieren.

SMT-BUG NUR IN DER BETA?

Nach dem dritten, von DICE während der Betaphase von *Battlefield 4* eingespielten Patch stellten wir erstaunt fest, dass Intel-Prozessoren ohne Hyperthreading wie beispielsweise die i5-Serie weit überdurchschnittlich an Leistung gewannen. So kann ein Intel Core i5-2500K nach dem Update auf die Build 77724 deutlich an einem i7-2600K vorbeiziehen. Also deaktivierten wir bei Letztgenanntem SMT im BIOS. Und siehe da, ein durchaus bemerkenswerter Geschwindigkeits-„Boost" kann verzeichnet werden. Offensichtlich bremst SMT/HT auch noch nach dem neuesten Update. Achtung: Dies betrifft nach ersten Erkenntnissen nur Windows 7, unter Windows 8.1 läuft's rund.

Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird die Problematik mit Hyperthreading unter Windows 7 von DICE bis zum Release von *Battlefield 4* am 31.10.2013 nochmals angegangen. Falls nicht, so wäre es beim Einsatz einer Core-i7-Plattform wohl sinnvoll, das SMT-Feature im BIOS zu deaktivieren.

GRAFIKKARTE IST GEFORDERT

Schon der erste Blick auf unsere Grafikkarten-Benchmarks zeigt, dass euer 3D-Beschleuniger im vierten *Battlefield*-Teil noch deutlich mehr gefordert wird als noch beim Vorgänger: Wer Ende Oktober *Battlefield 4* mit allen Details und bestmöglicher Kantenglättung genießen möchte, kommt um eine Geforce GTX 780 OC oder GTX Titan nicht herum. Wer weniger hohe Ansprüche (Full HD bei Ultra-Details, aber lediglich FXAA) an die Optik beim Shooter-Spektakel stellt, dem sollte die Leistung der Geforce GTX 670/760 sowie Radeon HD 7950/7950 Boost reichen. Diese Modelle erzielen in Kombination mit einem sehr schnellen Prozessor Bildraten zwischen 40 Fps und 60 Fps. Möchtet ihr zusätzlich 4x MSAA nutzen, sollte eure Grafikkarte über die Kraft einer Radeon HD 7970 GHz Edition oder Geforce GTX 770 verfügen.

Spieler mit einer etwas älteren Grafikkarte wie der Radeon HD 5870/6870 oder Geforce GTX 460 versuchen ihr Glück am besten mit den kleineren Presets „High" und sogar „Medium". Alternativ könnt ihr auch durch das gezielte Abschalten bestimmter Optionen im Grafikmenü noch das eine oder andere Frame herausholen. *Battlefield 4* (Beta) lässt sich ähnlich gut wie sein Vorgänger herunterskalieren. Limitiert hingegen der Prozessor – das ist gerade bei niedrigen Auflösungen die Regel –, meidet 64-Spieler-Karten besser.

DX10-FALLBACK VORHANDEN

Die gute Skalierbarkeit von *Battlefield 4* zeigt sich auch darin, dass DX10 noch unterstützt wird. So können vor allem Besitzer einer (ehemals) flotten DX10-Karte wie die Radeon HD 4890 oder Geforce GTX 285 in Kombination mit einem schnellen Vierkerner noch eine Partie wagen. Damit Letztgenannte weitestgehend flüssig läuft, müsst ihr optische Abstriche machen. Das zeigt unser Test mit einer GTX 285 und einem Core i7-920 (2,67 GHZ, 4 Kerne, kein SMT), bei dem wir erst mit den Grafikeinstellungen „Medium" mit rund 40 Fps spielen konnten.

Battlefield 4 Beta: GPU-Leistung

Benchmark „Siege of Shanghai", maximale Details, DX11, 1080p, FXAA/16:1 HQ-AF

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX Titan/6G	63	73,2 (+45%)
Geforce GTX 780/3G	58	69,8 (+38%)
Geforce GTX 770/2G	51	68,8 (+37%)
Radeon HD 7970 GE/3G	56	67,8 (+35%)
Geforce GTX 680/2G	50	66,2 (+31%)
Radeon R9 280X/3G	54	65,2 (+29%)
Geforce GTX 670/2G	43	60,9 (+21%)
Radeon HD 7970/3G	50	60,2 (+19%)
Radeon HD 7950 Boost/3G	47	58,5 (+16%)
Geforce GTX 760/2G	41	55,5 (+10%)
Radeon R9 270X/2G	43	53,9 (+7%)
Radeon HD 7870/2G	40	50,4 (Basis)
Geforce GTX 660/2G	34	47,1 (-7%)
Geforce GTX 580/1,5G	32	42,4 (-16%)
Radeon HD 7850/2G	32	41,5 (-18%)
Radeon HD 7850/1G	26	39,1 (-22%)
Geforce GTX 570/1,25G	24	31,3 (-38%)
Radeon HD 6950/2G	21	26,2 (-48%)
Geforce GTX 560 Ti/1G	20	25,9 (-49%)
Radeon HD 5870/1G	17	25,8 (-49%)
Radeon HD 6870/1G	16	23,8 (-53%)
Geforce GTX 460/1G	13	21,7 (-57%)

Benchmark „Siege of Shanghai", maximale Details, DX11, 1080p, 4x MSAA/16:1 HQ-AF

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX Titan/6G	53	67,8 (+35%)
Geforce GTX 780/3G	50	63,5 (+26%)
Geforce GTX 770/2G	44	55,5 (+10%)
Radeon HD 7970 GE/3G	47	55,3 (+10%)
Radeon R9 280X/3G	45	53,5 (+6%)
Geforce GTX 680/2G	43	52,7 (+5%)
Radeon HD 7970/3G	42	49,6 (-2%)
Geforce GTX 670/2G	38	47,3 (-6%)
Radeon HD 7950 Boost/3G	39	47,1 (-7%)
Geforce GTX 760/2G	33	43,6 (-13%)
Radeon R9 270X/2G	33	42,1 (-16%)
Radeon HD 7870/2G	31	39,1 (Basis)
Geforce GTX 660/2G	26	35,7 (-29%)
Geforce GTX 580/1,5G	26	34,2 (-32%)
Radeon HD 7850/2G	25	32,1 (-36%)
Radeon HD 7850/1G	22	29,5 (-41%)
Geforce GTX 570/1,25G	20	26,5 (-47%)
Radeon HD 6950/2G	18	21,9 (-57%)
Geforce GTX 560 Ti/1G	12	19,8 (-61%)
Radeon HD 5870/1G	14	19,6 (-61%)
Radeon HD 6870/1G	13	18,6 (-63%)
Geforce GTX 460/1G	7	13,4 (-73%)

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 4 Gigabyte DDR3-2000, Kepler mit fixiertem Boost; Win7 x64 SP1; GF 331.40 Beta/Cat. 13.11 Beta V1; HQ-AF **Bemerkungen:** In 1080p ohne MSAA reicht eine Radeon HD 7850 für ein weitgehend ruckelfreies Spielvergnügen.

Min. Ø Fps
▶ Besser

WECHSEL DES BETRIEBSSYSTEMS ALS TUNING-TIPP?

Um die Performance von Prozessoren bei der Beta von *Battlefield 4* zu verbessern, hat DICE insgesamt drei Patches veröffentlicht. Dabei versprachen die Macher, dass insbesondere die Nutzer von Windows 8.1 und CPUs mit mehr als vier Kernen von dem Update profitieren sollten. Unsere OS-Vergleichsmessungen zeigen, dass die Entwickler Wort gehalten und damit für eine Woge der Entrüstung quer durch die *Battlefield*-Spielergemeinde gesorgt haben. Der direkte Leistungsvergleich zwischen den beiden Betriebssystemen offenbart einen deutlichen Leistungsvorteil für *Battlefield 4*-Spieler mit Windows 8.1: Der AMD FX-6350 erreicht unter Windows 7 x64 gerade einmal magere 25,3 Fps, unter Windows

Tuning-Tipps: Battlefield 4 Beta*

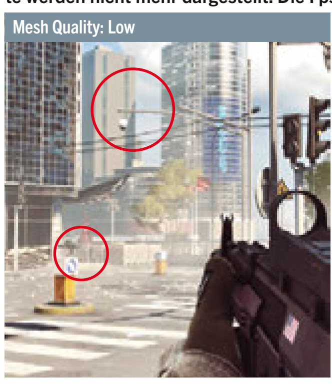
Schalter und Einstellung (Auswahl)	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 720 statt 1.920 x 1.080	46 Prozent	11 (24 auf 35 Fps)
Texture Quality: Low statt Ultra	8 Prozent	2 (24 auf 26 Fps)
Texture Filtering: Off statt Ultra	0 Prozent	Kein Leistungsgewinn
Lighting Quality: Low statt Ultra	4 Prozent	1 (24 auf 25 Fps)
Effects Quality: Low statt Ultra	13 Prozent	3 (24 auf 27 Fps)
Post Process Quality: Low statt Ultra	4 Prozent	1 (24 auf 25 Fps)
Mesh Quality: Low statt Ultra	17 Prozent	4 (24 auf 28 Fps)
Terrain Quality: Low statt Ultra	4 Prozent	1 (24 auf 25 Fps)
Terrain Decoration: Low statt Ultra	4 Prozent	1 (24 auf 25 Fps)
Antialiasing Deferred: Aus statt 4x MSAA	33 Prozent	6 (18 auf 24 Fps)
Antialisaing Post: Off statt High	8 Prozent	2 (24 auf 26 Fps)
Ambient Occlusion SSAO statt HBAO	13 Prozent	3 (24 auf 27 Fps)
Ambient Occlusion Off statt SSAO	13 Prozent	3 (24 auf 27 Fps)

*Gemessen mit Phenom II X4 945, Radeon HD 6870, 8 Gigabyte RAM, Win 7 x64 SP1

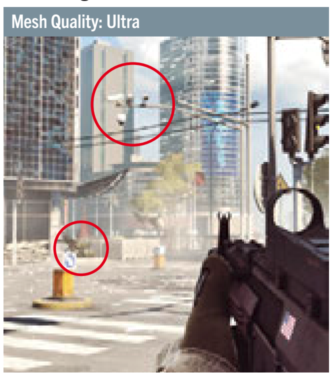
WENIGER DREIECKE, MEHR LEISTUNG

Bei minimaler Mesh-Qualität setzt das LOD früher ein und weiter entfernte Objekte werden nicht mehr dargestellt. Die Fps-Rate steigt dabei um bis zu 17 Prozent.

Mesh Quality: Low



Mesh Quality: Ultra



8.1 ganze 40,1 Fps: Das entspricht einer Leistungssteigerung von über 50 Prozent! Der bereits etwas betagte Phenom II X6 1090T schlägt sich ebenfalls beachtlich: Seine Leistung steigt von 44,6 Fps (Win 7 x64) auf 54,9 Fps (Windows 8.1 x64). Auch der teure Core i7-4960X profitiert enorm von Windows 8.1, die Fps-Rate steigt um 40 Prozent von 81,8 Fps auf 114,9 Fps.

DX11.1 ALS LEISTUNGSGARANT

Die Erklärung, warum *Battlefield 4* mit Windows 8.1 respektive der für Windows 8 exklusiven Grafikschnittstelle DX11.1 schneller läuft, gab Johan Andersson, technischer Direktor bei DICE, via Twitter bekannt. Im Gegenzug versucht Andersson die Wogen zu glätten, indem er negiert, dass DICE von Microsoft bezahlt worden wäre. Außerdem sei sich DICE sehr wohl bewusst, dass die Mehrheit Windows 7 nutze und schätze. Man habe das Feedback bezüglich der DX11.1-Exklusivität auch an Microsoft weitergegeben, doch den Branchenriesen scheine das nicht zu interessieren. Somit schlussfolgert der Chef-Entwickler, dass es DICE natürlich auch lieber wäre, wenn es Direct X 11.1 auch für Windows 7 und nicht nur exklusiv für Windows 8.x gäbe.

Der technische Hintergrund der ganzen Sache ist laut Johan Andersson folgender: Die DX11.1-API ist hauptverantwortlich für den Performance-Schub unter Windows 8.1. Das neue WDDM 1.2/1.3 (Windows Driver Model) entlastet die CPU und sorgt so für höhere Bildraten. Die in *Battlefield 4* genutzten DX11.1-Funktion seien, so Andersson, außerdem Software-Features, folglich können Geforce-GPUs diese Funktionen ebenfalls nutzen und davon im gleichen Maße wie die AMD-Chips profitieren.

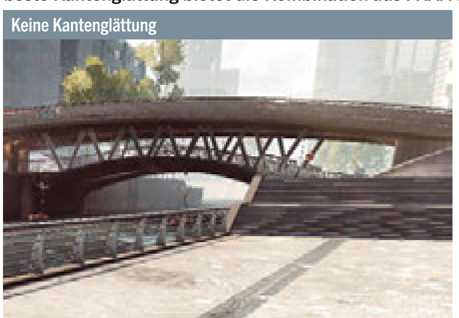
DETAILS GEZIELT ABSCHALTEN

Wer nicht gleich das Betriebssystem wechseln oder aufrüsten will, kann durch gezieltes Tuning ein paar Frames gutmachen. Obwohl das Grafik-Optionsmenü vier Detailstufen, sogenannte Presets (Low/Medium/High/Ultra), anbietet, raten wir dazu, einzelne Grafik-Features abzuschalten, die viel Leistung kosten oder auf die man verzichten kann, weil man sie bei den schnell ablaufenden Gefechten ohnehin kaum wahrnimmt. Einer dieser Effekte ist beispielsweise Ambient Occlusion. Wie im zweiten Bildvergleich unten beschrieben, ist dieser Effekt nur bei genauerem Hinschauen sichtbar, sodass der Verzicht auf dieses

KANTENGLÄTTUNG: FXAA VS. MSAA

Ohne AA flimmert das Bild stark (Treppenstufen) und bei den Geländern werden kleine Treppchen sichtbar. FXAA glättet die Kanten gut und kostet kaum Leistung. Die beste Kantenglättung bietet die Kombination aus FXAA und 4x MSAA, bei der die Fps-Rate um 33 Prozent sinkt.

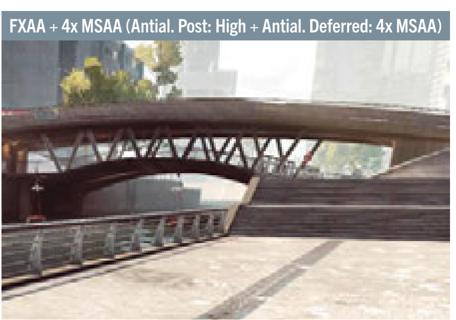
Keine Kantenglättung



FXAA (Antialiasing Post: High)



FXAA + 4x MSAA (Antial. Post: High + Antial. Deferred: 4x MSAA)



DIE MODI FÜR DIE UMGEBUNGSVERDECKUNG (SSAO/HBAO) IM VERGLEICH

Ambient Occlusion (Umgebungsverdeckung) ist ein subtiler Render-Trick, der Nischen und Ritzen realistisch verschattet. Dank des Schattens am Boden sowie in den Ritzen der Gitterboxen sieht die Map-Deko realistischer aus. Wer die Qualität dieser optischen Extras reduziert oder ganz darauf verzichtet, steigert die Fps-Rate um jeweils 13 Prozent.

Kein SSAO



SSAO



HBAO



optische Extra bei flotten Gefechten kaum auffällt. Die Leistungssteigerung macht sich dagegen sehr wohl bemerkbar: Bereits der Wechsel von dem hochwertigen HBAO zum qualitativen schlechteren SSAO wird mit einem Fps-Plus von 13 Prozent (24 Fps auf 27 Fps, siehe Tabelle „Tuning-Tipps“) belohnt. Selbiger Leistungsgewinn kommt hinzu, wenn ihr komplett auf die Umgebungsverdeckung verzichtet.

Eine ähnliche Tuning-Möglichkeit bietet sich bei der Option „Mesh Quality“ an. Hierbei handelt es sich um eine Art LOD-System, das die Geometrie von entfernten Objekte vereinfacht oder diese sogar weglässt, damit sie weniger Renderlast erzeugen. Wen es nicht stört, dass weiter entfernte Gegenstände ohne spielerische Relevanz früh ausgeblendet werden, der kann die Gesamtleistung hiermit um bis zu 17 Prozent steigern.

DIE PASSENDE HARDWARE

Von der neuesten Beta-Version ausgehend, geben wir euch abschließend einige Empfehlungen für passende Komponenten, mit denen *Battlefield 4* flüssig laufen sollte. Wie ihr der unten stehenden Tabelle entnehmen könnt, kommt ihr an einem kräftigen Vierkernprozessor nicht vorbei. Wollt ihr in Ultra-Details spielen und zudem Multisampling nutzen, benötigt ihr außerdem eine sehr potente Direct-X-11-Grafikkarte. Gerade für die schnellen Multiplayer-Gefechte sind 40 Bilder pro Sekunde das absolute Minimum, ansonsten werden eure Reaktionen von Rucklern beeinträchtigt. Wie ihr auch mit schwächerer Hardware zu eurem Spielgenuss kommt, klären wir in den nächsten Abschnitten.

FLÜSSIG IN HOHER QUALITÄT

Auf den Punkt gebracht benötigt ihr für flüssiges Spielen in hoher Qualität einen schnellen Prozessor. Mit einem AMD FX-8350 oder einem Intel i5-2500 seid ihr gut aufgestellt. Dazu sollte sich eine schnelle 2-Gigabyte-Grafikkarte aus der Direct-X-11-Generation gesellen, etwa eine Geforce GTX 760 oder eine Radeon HD 7870. Acht Gigabyte Arbeitsspeicher sorgen dafür, dass nicht während des Spielens auf den Datenträger ausgelagert werden muss, Nachladeruckler werden minimiert. Wollt ihr die recht langen Ladezeiten umgehen, ist eine SSD empfehlenswert.

MITTLERE EINSTELLUNGEN

Wenn ihr euch auch mit geringeren Details zufriedengeben könnt, fallen die Hardware-Anforderungen nicht ganz so hoch aus, auch wenn bei den Prozessoren nur noch wenig Luft nach unten vorhanden ist. Ein AMD FX-6350, Phenom II X6 1100T oder ein Core i5-750 können die reduzierte Datenflut noch halbwegs flüssig stemmen. Dazu passend liefern eine GTX 580, GTX 660 oder eine HD 7850 mit heruntergeschalteten Details genügend Frames pro Sekunde, um eure Treffergenauigkeit nicht allzu sehr zu beeinträchtigen. Hat eure Grafikkarte1 GByte Grafikspeicher, müsst ihr eventuell die Texturdetails reduzieren.

GERINGE DETAILS

Mit einem schwächeren Prozessor werdet ihr zumindest im Multiplayer kaum Freude haben. Einer langsameren Grafikkarte wie einer GTX 570 oder einer nicht Direct-X-11-fähigen wie einer GTX 260 könnt ihr aber zu mehr Frames verhelfen, indem ihr die Grafikregler ganz nach links bewegt. Wichtige Details blendet *BF 4* zuletzt aus, daher werdet ihr durch die Reduzierung spielerisch nicht benachteiligt. Wenn ihr das Spiel ernsthaft genießen wollt, raten wir aber zu einem Upgrade. Einige Vorschläge könnt ihr dem Extrakasten unten entnehmen. ❑

FAZIT

Battlefield 4 (Beta)

Trotz vieler Probleme und drei Patches demonstriert bereits die *Battlefield 4*-Beta, dass ihr mindestens einen Vierkerner mit hohem Takt sowie eine flotte Grafikkarte wie die GTX 770 oder HD 7970 benötigt, um in 1080p mit allen Details inklusive 4x MSAA spielen zu können. Den SMT-Bug kann DICE hoffentlich noch beheben, die annähernd gleiche Gesamtleistung bei Windows 7 und Windows 8.1 zu erzielen ist ein hehres Vorhaben, das sich technisch wohl nur mithilfe von Microsoft lösen lässt.

GRAFIKKARTEN- UND CPU-EMPFEHLUNGEN FÜR BATTLEFIELD 4

Das Rundum-sorglos-Paket

Intels Core i7-4770K rechnet pfeilschnell und bietet zudem Übertaktungspotenzial. Die Palit GTX 780 Super Jetstream ist ab Werk kräftig übertaktet und liefert bessere Bildraten als eine gewöhnliche GTX Titan mit Standardtakt. Mit diesem Setup könnt ihr *Battlefield 4* in Ultra-Details inklusive Multisample-Kantenglättung mit geschmeidigen 60 Frames pro Sekunde genießen.



Ultra-Details ohne MSAA

Der Core i5-4670 liefert reichlich Leistung und bleibt dabei preislich im Rahmen. Viel Übertaktungsspielraum hat er durch den festen Multiplikator allerdings nicht. Die leise R9 280X Gaming von MSI bringt schnellen Pixeldurchsatz und kann zudem im Dezember von AMDs Mantle-API profitieren. Dem ungetrübten *Battlefield 4*-Genuss steht mit dieser Hardware nichts im Wege.

ab
€ 440,-

Flüssig mit hohen Details

Wer auf eine Handvoll Details verzichten kann, kommt auch etwas günstiger an gute Hardware: AMDs FX-8350 ist schnell und kann acht Threads gleichzeitig verarbeiten. Dazu passt die stark übertaktete XFX HD 7870 Black Edition, die dank Double-Dissipation-Kühler zudem leise ist. Durch den Wechsel auf die Mantle-API in Kürze ist außerdem ein Geschwindigkeitsgewinn zu erwarten.



Mit diesen Einstellungen läuft Battlefield in Ultra-Details

Prozessor und Grafikkarte	GTX 460 & 560, HD 6850/6870	GTX 560 Ti, HD 5870, HD 6950	GTX 570, HD 7850/1G	GTX 580, GTX 660, HD 7850/2G	GTX 760, HD 7870, R9 270X	GTX 670, HD 7970	GTX 680, R9 280X	GTX 770, HD 7970 GE	GTX 780, GTX Titan, R9 290(X)
Core i7-3770, Core i5-4670, Core i7-4770	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	grün	grün	grün
Core i5-2500, Core i7-2600, FX-9590	rot	rot	orange	orange	gelb	gelb	grün	grün	grün
FX-8150, FX-8350, FX-9370	rot	rot	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
FX-6350, Phenom II X6 1100T	rot	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
FX-4170, Phenom II X4 980 BE	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
Phenom II X6 1055T/1075T	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
Core 2 Quad Q9450/Q9550	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot

Bemerkung: Die Tabelle könnt ihr als grobe Richtlinie für die Performance nutzen. Die Leistung eures Systems ermittelt ihr anhand eurer Grafikkarte sowie eures Prozessors.
■ Spielbar in Ultra-Details und MSAA mit 60 Fps ■ Spielbar in Ultra-Details ■ Eingeschränkt flüssig mit reduzierten Details ■ Unspielbar oder mit sehr stark reduzierten Details eingeschränkt spielbar



Bild: Eye Wire

Giganten-Duell

Von: Raffael Vötter

Die GTX Titan war gestern: Nvidias Speerspitze wird von hochgezüchteten Versionen ihrer „kleinen“ Schwester GTX 780 überholt. Wie mächtig sind diese wirklich?

Während viele Augen hoffnungsvoll auf AMD gerichtet sind, deren Antwort auf die Geforce GTX Titan und GTX 780 in Kürze ansteht, liefern sich die Nvidia-Partner ein Wettrüsten: Nachdem wir im Hardware-Teil der PC Games 10/13 acht Modelle auf Basis der GTX 780 verglichen haben, greifen nun zwei ganz besondere Exemplare nach der Leistungskrone. Sowohl Evgas GTX 780 Classified als auch MSIs GTX 780 Lightning bieten dank umfassender Änderungen an Platine und Kühldesign Leistung und Übertaktungspotenzial satt. Wie gut beide Giganten wirklich sind, klären wir im Test.

TITAN-DASEINSBERECHTIGUNG

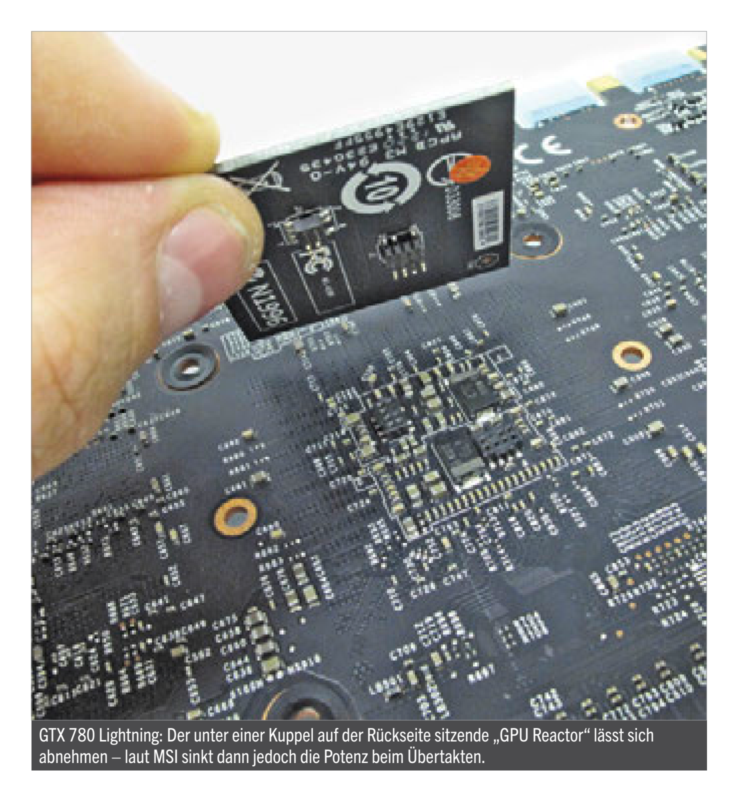
Sie sind deutlich günstiger, messbar schneller und oftmals leiser: Spätestens mit dem Erscheinen der Power-Designs von MSI und Evga fragt sich wohl jeder potenzielle Interessent, welche Nische die GTX Titan bedient. Die Luft ist dünn im High-End-Segment, gegen die 780er-Giganten kann die Titan jedoch drei Vorteile ins Feld führen: Sie trägt zukunftssichere 6 Gigabyte Speicher, kann Berechnungen doppelter Genauigkeit fast achtmal so schnell beenden und presst ihre Abwärme aus dem Gehäuse, anstatt sie wie alle Custom-Designs der Geforce GTX 780 darin zu verteilen – sofern ihr den Kühler nicht wechselt. Falls ihr nun mit den Schultern zuckt, ist eine hochgezüchtete GTX 780 die bessere Wahl und zudem 300 Euro günstiger.

Während übertaktete Modelle der GTX 780 an Standard-Titanen vorbeikommen – das Leistungsplus beträgt rund fünf Prozent –, rangieren OC-Versionen der Titan nach wie vor am oberen Ende der Nahrungskette. Da kein Testmuster der Gigabyte GTX Titan Windforce 3x OC aufzutreiben war, übernimmt die Zotac GTX Titan AMP-Edition diese Vergleichsposition in den Benchmarks und in der Testtabelle.

MSI GEFORCE GTX 780 LIGHTNING

Um es vorwegzunehmen: Das erklärte Ziel der MSI-Ingenieure für die GTX 780 Lightning war gewiss nicht der Silent- oder Öko-Thron. Im Gegenteil, ganz oben auf der Agenda einer jeden Lightning stehen Leistung und Stabilität in jeder erdenklichen Lage. In diesem Zusammenhang mag Kritik an der Lautstärke vermessen klingen, aber wir üben sie trotzdem, weil es in der Vergangenheit mehreren Top-Grafikkarten gelang, Höchstleistung mit moderater Geräuschentwicklung zu kombinieren.

Doch der Reihe nach: MSIs Lightning-Grafikkarten werden wie auch die Classified-Versionen aus dem Hause Evga regelmäßig auf Overclocking-Veranstaltungen herangezogen, um ihnen mithilfe extremer Kühlmethoden Beine zu machen. Faktisch machen sich die Anstrengungen beim Platinendesign erst richtig bezahlt, wenn die werkseitig installierten (obwohl



GTX 780 Lightning: Der unter einer Kuppel auf der Rückseite sitzende „GPU Reactor“ lässt sich abnehmen – laut MSI sinkt dann jedoch die Potenz beim Übertakten.

ebenfalls ausgeklügelten) Luftkühler mindestens gegen eine Wasserkühlung ersetzt werden.

Dennoch bietet eine Lightning-Grafikkarte im Spielerechner Vorteile gegenüber Standardkarten: Neben der potenziell drastisch erhöhten Lebensdauer dank überdimensionierter Bauteile sowie Spezialfunktionen darf nach Herzenslust übertaktet werden. Nicht dass das nötig wäre, denn die GTX 780 Lightning arbeitet werkseitig mit 980 MHz GPU-Basis, 3.004 MHz Speichertakt und boostet in Spielen gewöhnlich auf 1.124 MHz. Trotz des nicht übertakteten Speichers gehört sie damit zur GPU-Elite und ist ein begehrenswertes Produkt für Enthusiasten.

Die Nachteile der auf Leistung getrimmten Platine werden beim Blick auf die Leistungsaufnahme und Lautstärke offenbar: Unser Lightning-Muster zieht beim Spielen bis zu 290 Watt aus dem Netzteil – gute 50 Watt mehr als andere GTX-780-Modelle sowie Titan-Grafikkarten. An dieser Stelle ist der neue „Tri Frozr“-Kühler in 2,5-Slot-Bauhöhe gefragt, die Abwärme rasch und leise abzuführen – Letzteres klappt leider nicht: Wir messen eine Lautheit von bis zu 4,6 Sone bei höchstens 75 Grad Celsius Kerntemperatur. Viel Luft nach oben besteht nicht, wohl aber interessante Optionen: Dank der erstmals unterteilten Lüftersteuerung könnt ihr den mittleren, kleineren und für den Krach hauptverantwortlichen Lüfter getrennt von seinen Kollegen steuern (siehe Bild rechts unten).

Alternativ führt ihr das Naheliegende durch und gebt der Karte die Sporen – unser Muster verkraftet aus dem Stand 1.254 MHz; mit Maximalwerten im Afterburner fällt gar die 1,3-GHz-Marke. Der verwendete Elpida-RAM erweist sich als Bremsklotz, mehr als 3.402 MHz sind selbst mit 1,7 Volt nicht stabil. Fazit: Blitzschnell und vielseitig konfigurierbar, aber kein Leisetreter.

EVGA GEFORCE GTX 780 CLASSIFIED

Evgas Classified-Serie (zu deutsch „geheim“) genießt unter Extrem-Übertaktern einen ähnlichen Ruf wie das MSI-Pendant. Im Vergleich mit der Lightning verhelfen der GTX 780 Classified auch ähnliche Mittel zum Erfolg: Von der Nvidia-Vorlage fehlt optisch jede Spur, die Basisplatine ist nicht nur etwas länger, sondern vor allem deutlich breiter. Auf den zusätzlichen 2,5 Zentimetern (12,5 vs. 10,0 üblicher PCBs) bringen die Ingenieure nicht nur eine breite Phalanx an VRM-Phasen unter, sondern auch Gimmicks wie den EV-Bot-Konnektor. Letzterer ist der Andockpunkt für ein gleichnamiges Zusatzgerät, das ihr zunächst im Evga-Shop kaufen

BATTLEFIELD 3: GTX 780 ÜBERTAKTET > STANDARD-TITAN

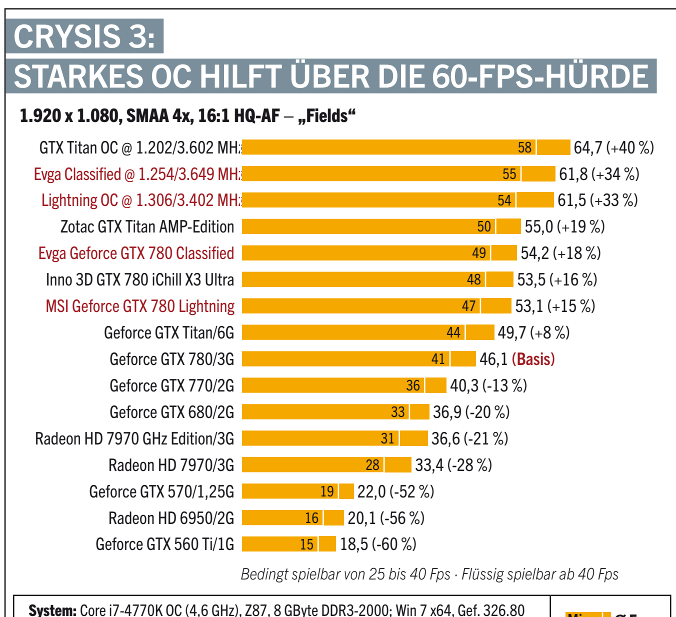
2.560 x 1.600, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Swordbreaker“

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan OC @ 1.202/3.602 MHz	64	69,8 (+40 %)
Evga Classified @ 1.254/3.649 MHz	60	66,4 (+34 %)
Lightning OC @ 1.306/3.402 MHz	60	65,9 (+33 %)
Zotac GTX Titan AMP-Edition	54	59,9 (+21 %)
Evga Geforce GTX 780 Classified	53	58,9 (+19 %)
Inno 3D GTX 780 iChill X3 Ultra	53	58,7 (+18 %)
MSI Geforce GTX 780 Lightning	52	58,0 (+17 %)
Geforce GTX Titan/6G	49	53,4 (+7 %)
Geforce GTX 780/3G	46	49,7 (Basis)
Radeon HD 7970 GHz Edition/3G	39	42,3 (-15 %)
Geforce GTX 770/2G	39	42,0 (-15 %)
Radeon HD 7970/3G	36	37,9 (-24 %)
Geforce GTX 680/2G	35	37,8 (-24 %)
Geforce GTX 570/1,25G	21	22,6 (-55 %)
Geforce GTX 560 Ti/1G	16	18,2 (-63 %)
Radeon HD 6950/2G	16	17,6 (-65 %)

Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 GByte DDR3-2000; Win 7 x64, GF 326.80 Beta, Cat. 13.8 Beta 2 **Bemerkungen:** Dank hoher Boost-Frequenzen über 1,1 GHz kratzen die GTX-780-Eigendesigns an der 60-Fps-Marke – mit Übertaktung kommen sie darüber.

Min. Ø Fps ▶ Besser





MSI VGA Fan Control: Das neue Hilfsprogramm arbeitet nur mit der GTX 780 Lightning zusammen und ermöglicht es, deren zweifach ausgelegte Belüftung getrennt zu regeln.

MSI GEFORCE GTX 780 LIGHTNING

MSIs neuester Spross der Lightning-Familie ist eine Komposition aus Bewährtem und Neuem: Ein Rudel gewohnt hochwertiger Komponenten trifft auf ein runderneuertes Belüftungskonzept und reichlich Kühlmetall. Wir haben den Boliden zerlegt und schauen genauer unter respektive auf die Haube.

Exotenspeicher 

Interessant: MSI setzt bei der Lightning nicht auf den üblichen Samsung-, sondern Elpida-Speicher. Die Chips sind für einen Betrieb bei 3.000 MHz (6 Gbps) spezifiziert, besitzen im Falle unsere Musters allerdings nur geringes OC-Potenzial.



Goldrausch 

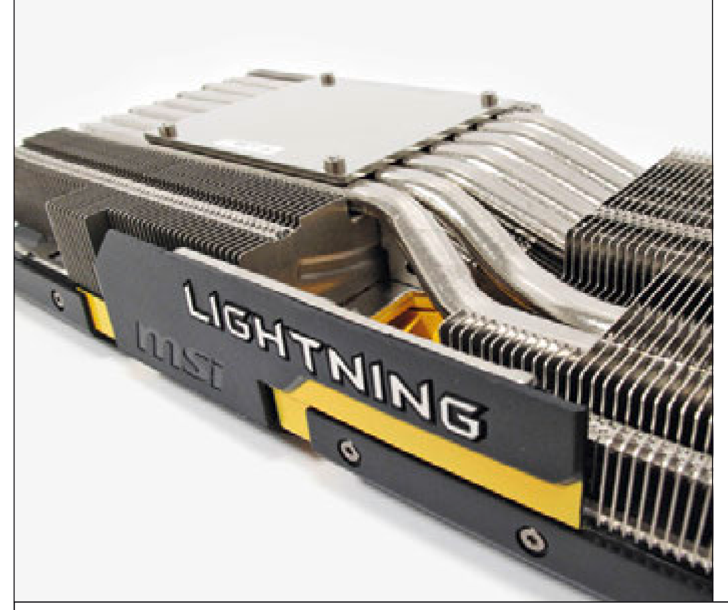
Was für Kirchenkuppeln und Ornamente gut ist, schadet auch Bildschirmausgängen nicht – Vorteile durch vergoldete Anschlüsse fallen jedoch in die Kategorie Voodoo respektive Esoterik, da digitale Übertragung prinzipiell verlustfrei vonstatten geht. Dennoch: Edel sieht's definitiv aus.



Spezialfunktionen 

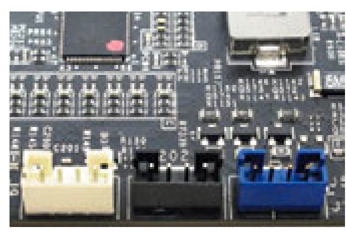
Kleiner Schalter, große Wirkung: Aktivieren Sie das LN2-BIOS, werden die Schutzfunktionen stillgelegt, sodass der Grafikchip bis zu 900 Watt durchschleusen darf – sofern jemand eine Volt-Modifikation vornimmt und mit flüssigem Stickstoff anrückt. Das Standard-BIOS erlaubt bis zu 250 Watt für die komplette Karte und deckt sich mit Nvidias Vorgabe. Wer möchte und ein Multimeter besitzt, kann am Heck die Grafikchip-, RAM- und PLL-Spannungen ablesen.





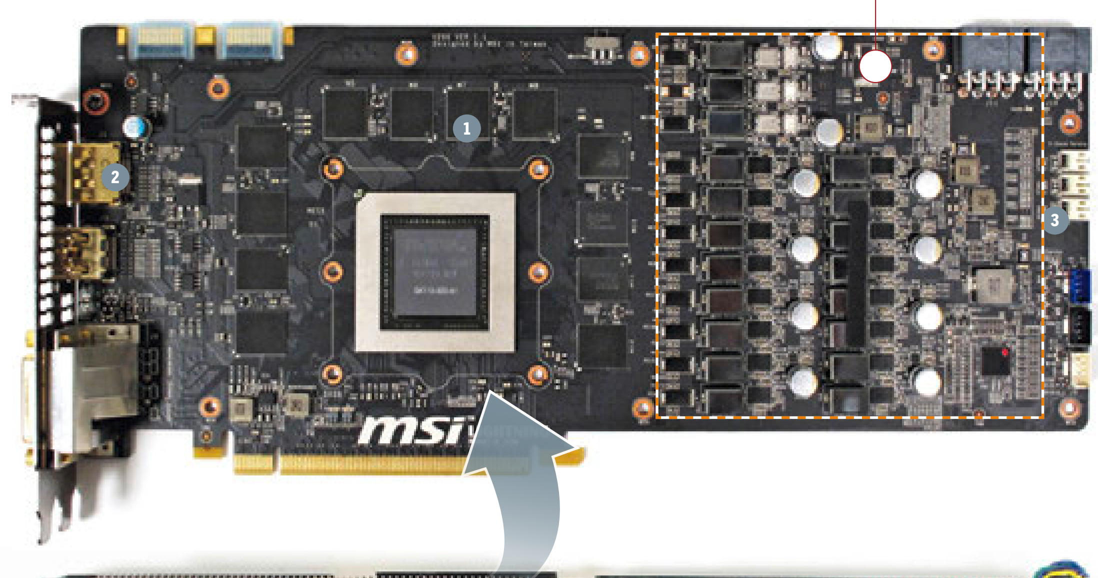
Tri Frozr: aus zwei mach drei

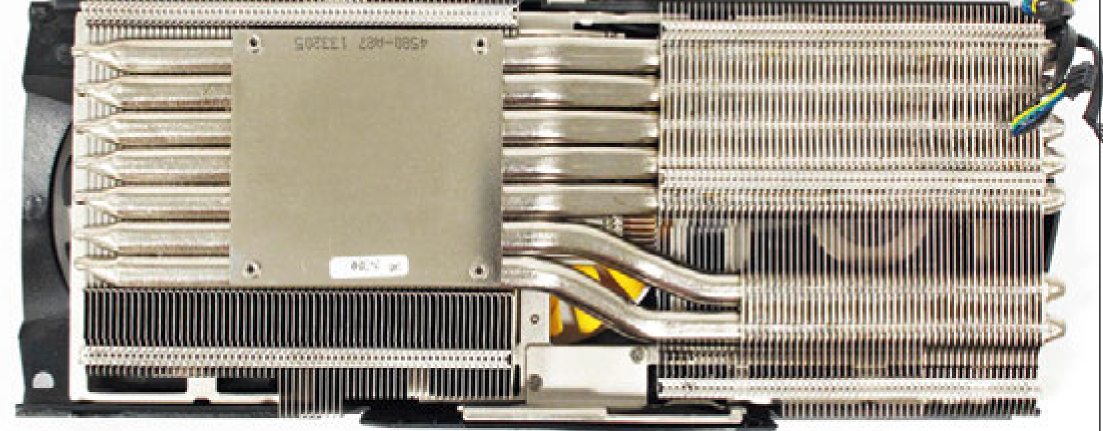
Mit der GTX 780 Lightning vollzieht MSI den Wechsel vom Twin (Doppel-) zum Tri (Dreifach-) Frozr, bezugnehmend auf die erstmals dreifache Belüftung. Interessant ist deren PWM-Ansteuerung: Der mittige Lüfter (Fan 2) mit 80 Millimeter Durchmesser lässt sich getrennt von seinen beiden 90-mm-Pendants regeln – Letztere sind gekoppelt. Dafür ist derzeit das neue Tool „VGA Fan Control" nötig, der Afterburner kann die zweite Lüftersteuerung nicht ansprechen.



Optimiertes Platinendesign mit insgesamt 20 Wandlerphasen

Obgleich nur Extrem-Übertakter ernsthaften Nutzen daraus ziehen: Die MSI-Mannen trimmen jede Lightning auf maximale Stabilität selbst bei extremer Übertaktung. Das Power-Design ist darauf ausgelegt, möglichst viel Strom aus den PCI-Express-Strombuchsen (2x 8-Pol) zu ziehen und so die Hauptplatine (PEG-Slot) zu entlasten. Sowohl der Grafikchip als auch der Speicher werden ausschließlich hierdurch gespeist, während sich der Speicher beim Referenzdesign die Leitungen des PCI-Express mit dem PLL teilen muss.



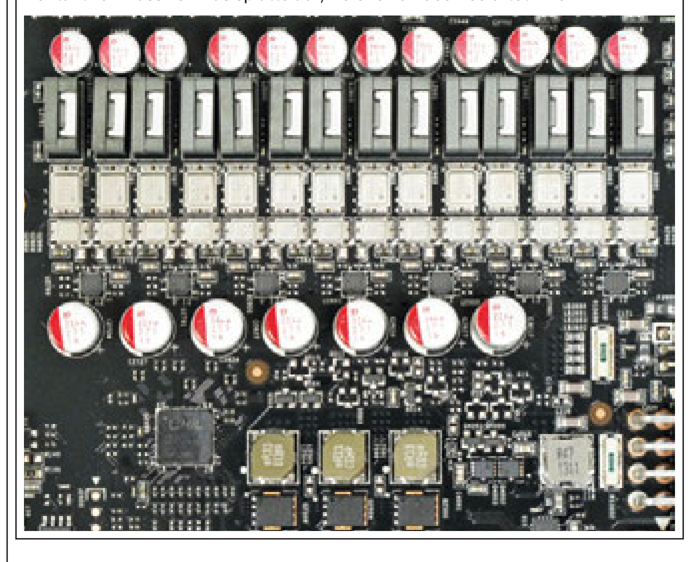


EVGA GEFORCE GTX 780 CLASSIFIED

Auch Evga wandelt mit seinem mächtigen Eigendesign weit entfernt von Nvidias Vorlage für die Geforce GTX 780. Die Wege zum Erfolg ähneln denen von MSI: Eine übergroße, mit zahlreichen Hochleistungskomponenten bestückte Platine inklusive Spezialfunktionen trifft auf einen voluminösen Kühler.

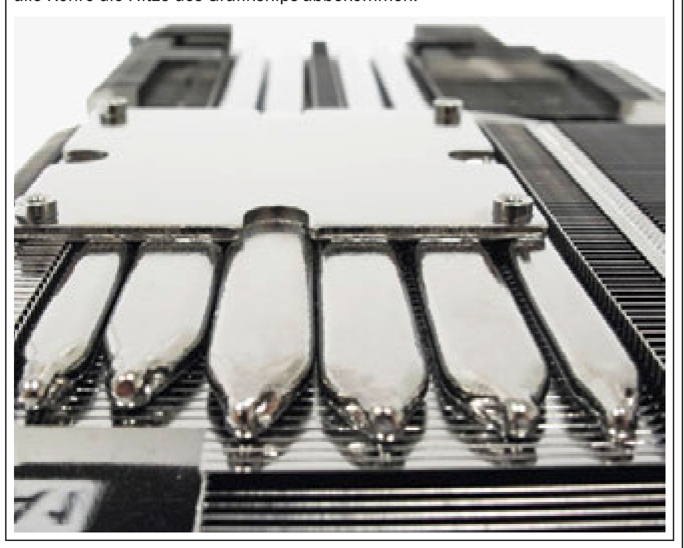
Wandler: Mehr ist (beim Übertakten) besser 

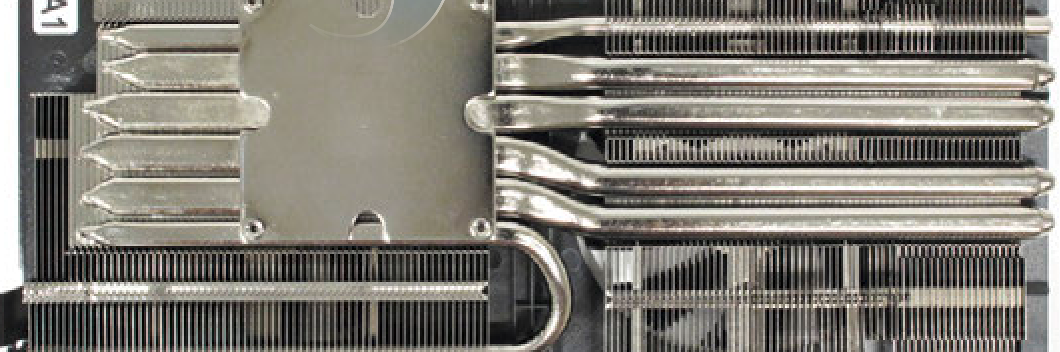
Zwar sind nackte Zahlen nur ein Teil der Wahrheit, doch im Vergleich mit dem Referenzdesign gilt: Eine Phalanx aus 14 Spannungswandlern (Evga Classified) ist besser als eine mit lediglich sechs Phasen (Nvidia-Design). Die MOSFETs (silber) nehmen Kontakt zur massiven Basisplatte auf, welche von oben belüftet wird.



Air Cooling Xtreme (ACX): Jetzt noch extremer 

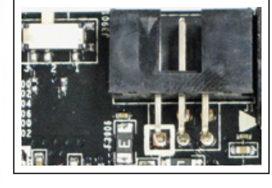
Der ACX-Kühler hat gegenüber der GTX 780 Superclocked an Breite zugelegt und beherbergt nun vier 6-mm-Heatpipes, die Abwärme nach außen/oben leiten (siehe Bild unten). Eine vernickelte Kupferplatte sorgt wie bei der Lightning dafür, dass alle Rohre die Hitze des Grafikchips abbekommen.





Double BIOS & Co. 

Neben einem „Extrem-BIOS" Marke MSI, das einen stärkeren Ampere-Fluss ohne Drossel zulässt, ist die Buchse für den EV Bot erwähnenswert. Hierbei handelt es sich um ein Zubehör, das ihr im Evga-Shop kaufen und anschließend zum drehen an der Spannung (Overvolten) nutzen könnt. Die Möglichkeiten gehen weit über Software-Möglichkeiten hinaus – der Maximalspannung von rund 1,5 Volt ist jedoch kein gewöhnlicher Kühler gewachsen.



Alter Bekannter 

Evga setzt auf verbreiteten Samsung-FC03-RAM, welcher für 3.000 MHz (6 Gbps) freigegeben ist – bei unserem Muster verkraftet er bis zu 3.649 MHz.



müsst. Mit dessen Hilfe dürft ihr die Kernspannung auf bis zu 1,5 Volt erhöhen – allerdings auf keinen Fall mit dem Standardkühler! Wer die Investition scheut, sieht sich mit der üblichen Maximalspannung in Tools konfrontiert. Unser Testmuster erreicht im Übertaktungstest mit Maximalwerten (Power-Target 110 Prozent) ansehnliche 1.254/3.649 MHz (+9/21 Prozent Übertaktung). Apropos: Selbst wenn ihr nicht übertaktet, gehört die Evga Classified zu den schnellsten Versionen der Geforce GTX 780: In den meisten Tests arbeitet unser Muster mit einem satten Boost auf 1.163 MHz, rennt damit jedoch in Spielen wie **Anno 2070** an die 80-Grad-Mauer und senkt ihren Takt auf 1.150 MHz – auch dieser Wert ist ungeschlagen. Was die Leistungsaufnahme und Lautheit angeht, kämpft die Classified mit den gleichen Problemen wie die Lightning. Zwar wird die Evga-Karte nicht ganz so laut (4,1 statt 4,6 Sone), aber wärmer – angesichts einer Leistungsaufnahme von bis zu 327 Watt ist das kein Wunder. Luft für eine manuelle Lüfterdrosselung ist nicht vorhanden, dafür kommt Evgas ACX-Design mit einer Breite von zwei Slots aus. Fazit: Extrem schnelle, von ihrer Kühlung limitierte OC-Grafikkarte. ❑

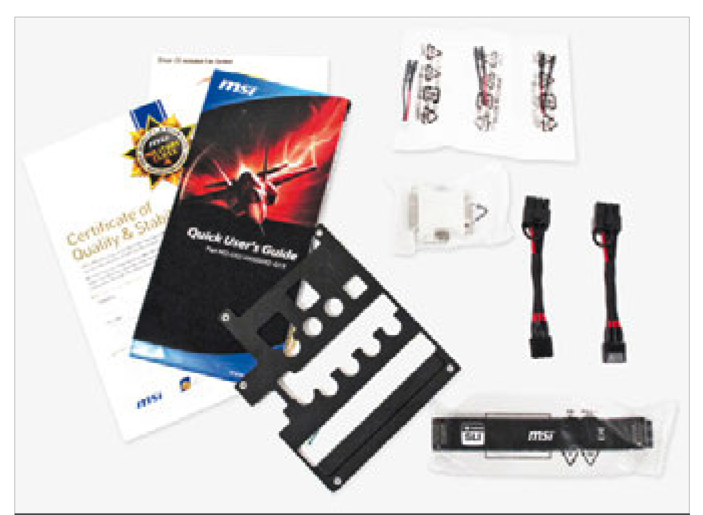
FAZIT

GTX-780-Gigantenduell

Welch ein Dilemma: Sowohl die GTX 780 Lightning als auch die Classified besitzen das Potenzial, Maßstäbe zu setzen. Die auf Leistung getrimmten Bauteile resultieren jedoch in hoher Leistungsaufnahme und Krach. Dennoch: Die Lautheit beiseitegelassen, handelt es sich um die schnellsten und einstellungsfreudigsten Grafikkarten auf dem Markt.



Evga-typisch wartet die Classified mit reichlich Beigaben auf, darunter einem Hochglanzposter, Aufkleber, Adapter und gleich zwei Warnhinweisen.



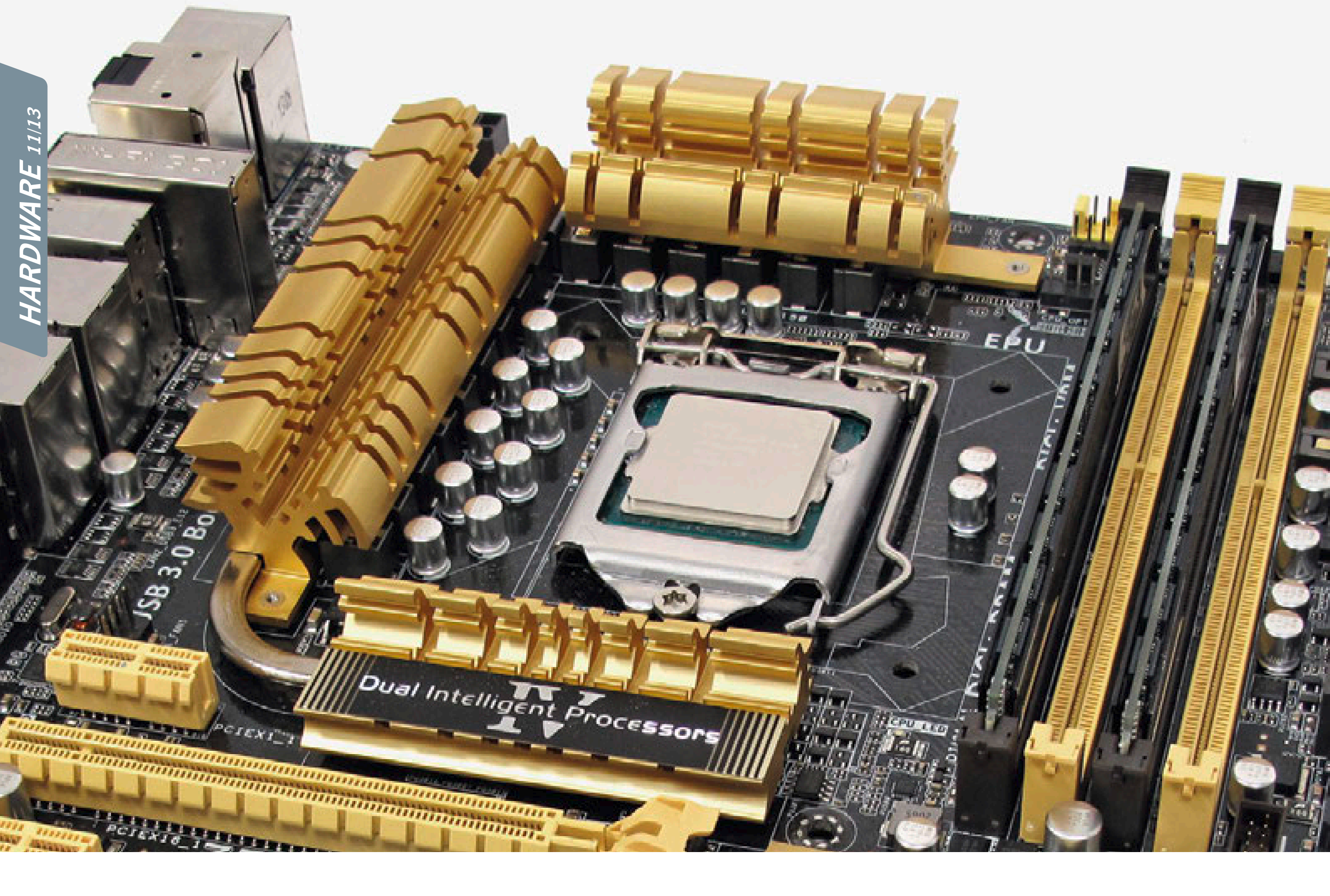
MSIs Lightning ist üppig ausgestattet: Neben Adaptern, Stromfühlern und einer SLI-Brücke liegt eine zusätzliche VRM-Platte bei – für Spielereien mit flüssigen Stickstoff (LN2) ohne Standardkühler.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	GTX Titan AMP-Edition	GTX 780 iChill Herculez X3 Ultra	GTX 780 Lightning	GTX 780 Classified ACX
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	Inno 3D (www.inno3d.com)	MSI (http://de.msi.com)	Evga (eu.evga.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 930,-/ungenügend	Ca. € 610,-/mangelhaft	Ca. € 660,-/mangelhaft	Ca. € 660,-/mangelhaft
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX Titan; GK110-400-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.688/224/48	2.304/192/48	2.304/192/48	2.304/192/48
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	324/324 MHz (0,850 VGPU)	324/324 MHz (0,850 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	902 (Boost: ~954)/3.304 MHz (+8/10 % OC)	1.006 (Boost: 1.124)/3.105 MHz (+25/3 % OC)	980 (Boost: 1.124)/3.004 MHz (+25/0 % OC)	993 (Boost: ~1.150)/3.004 MHz (+27/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,53**	**2,83**	**2,85**	**2,78**
Speichermenge/Anbindung	6.144 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–60-F)	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	Nvidia-Referenzdesign (Direct Heat Exhaust), Dual-Slot, Vollbedeckung inkl. 65-mm-Radiallüfter	„Herculez X3", Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 6 mm Durchmesser, 3 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte plus Rückplatte	„Tri Frozr", 2,5-Slot, 7 Heatpipes à 8 mm Durchmesser, 3 x Axiallüfter (2x 90, 1x 80 mm), VRM-/RAM- plus Rückplatte	„Active Cooling Xtreme" (ACX), Dual-Slot, 6 Heatpipes (4 x 8, 2x 6 mm), 2 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Platte
Software/Tools/Spiele	**Assassin's Creed Game-Pack**, Treiber	3D Mark Advanced (Key), Treiber	Afterburner, (Tweak-Tool) Treiber	Precision X (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (dt.); 2 Jahre (5 bei Registrierung)	Faltblatt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA, 2 x Strom: Molex auf 6-/8-Pol	DVI-VGA, 1 x Molex-auf-6-Pol, Stoff-Mauspad	Alle nötigen Stromadapt.; DVI-VGA, SLI-Bridge	Alle nötigen Stromadapter, DVI-VGA
Sonstiges	Referenzplatine (Rückseite: blanke RAM-Chips)	PCGH-Tipp: 35 % Lüfterkraft @ 3D: 1,5 Sone	Übergroßes Custom-PCB (11,5 cm Höhe)	Übergroßes Custom-PCB (12,5 cm Höhe)
Eigenschaften (20 %)	**2,00**	**2,05**	**2,04**	**2,28**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	32/81/82 Grad Celsius	28/61/61 Grad Celsius	29/75/75 Grad Celsius	30/80/80 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,4 (30 %)/3,2 (59 %)/3,4 (61 %) Sone	0,7 (31 %)/1,9 (42 %)/1,9 (42 %) Sone	0,6 (26 %)/4,6 (49 %)/4,6 (49 %) Sone	0,7 (35 %)/4,1 (68 %)/4,4 (69 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Moderat (je nach Last: Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	15/21/18 Watt	15/19/16 Watt	18/21/20 Watt	24/30/28 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	229/230/241 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	242/243/265 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	285/290/290 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	317/304/327 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (990)/ja (1.035)/ja (1.080 MHz)	Nein (1.235)/nein (1.290)/nein (1.350 MHz)	Ja (1.235)/nein (1.290)/nein (1.350 MHz)	Nein (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (3.635)/nein (3.800)/nein (3.965 MHz)	Ja (3.415)/nein (3.570)/nein (3.725 MHz)	Nein (3.415)/nein (3.570)/nein (3.725 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,175 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,187 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,187 Volt; max. TDP 109 %)	Ja (GPU bis 1,162 Volt; max. TDP 110 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,7/3,6 cm; 1x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	30,0 (PCB: 26,7)/5,2 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (v.)	29,4 (PCB: 29,0)/4,8 cm; 2x 8-Pol (vertikal)	28,0/3,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,18**	**1,21**	**1,28**	**1,25**
FAZIT	+ Schnellste Karte mit einem Grafikchip + 6 Gigabyte Grafikspeicher − Extrem hoher Preis	+ Extrem schnell (über Titan-Niveau) + Mächtiger, leiser Kühler − Platzbedarf & Leistungsaufnahme (3D)	+ Extrem schnell (über Titan-Niveau) + Zahlreiche Spezialfunktionen − Hohe Leistungsaufnahme/Verbrauch	+ Enorm hoher GPU-Boost + Zahlreiche Spezialfunktionen − Hohe Leistungsaufnahme/Verbrauch
	Wertung: **1,61**	Wertung: **1,70**	Wertung: **1,74**	Wertung: **1,76**


SATURN
SOO! MUSS TECHNIK



Haswell für jedermann

Von: Tom Loske

Die hohe Leistung seiner Oberklasse-CPUs lässt sich Intel teuer bezahlen. Wir prüfen, wie die preiswerteren Haswell-Modelle im Leistungs-Check abschneiden.

Die Spitzenmodelle von Intels neuer Prozessorgeneration Haswell liefern Rechenleistung im Überfluss zu einem gesalzenen Preis. Was aber, wenn so viel Leistung gar nicht benötigt wird oder schlicht und einfach der Geldbeutel das Budget nicht hergibt? Mittlerweile sind auch die zentralen Recheneinheiten der Einsteiger- und Mittelklasse der vierten Core-Generation erhältlich. In diesem Artikel stellen wir euch die wichtigsten Varianten vor, prüfen die Spieleleistung und vergleichen unsere Ergebnisse mit den höherpreisigen Modellen sowie einigen weit verbreiteten Prozessoren aus der Vorgängergeneration Ivy Bridge.

FEINE UNTERSCHIEDE

Um einen ersten Überblick zu bekommen, werft ihr am besten einen Blick auf die Tabelle auf der rechten Seite oben. Dort haben wir alle wichtigen Informationen rund um unsere Testmodelle zusammengetragen. Zur besseren Vergleichbarkeit haben wir auch hier einige Prozessoren aus der Ivy-Bridge-Baureihe mit aufgenommen.

Als Erstes fällt die fehlende Turbo-Funktion der Core-i3- und Pentium-Prozessoren auf. Ob und wie stark sich das in Spielen und Anwendungen bemerkbar macht, lest ihr in unseren umfangreichen Benchmarktabellen auf den folgenden Seiten.

INTEGRIERTE GRAFIK

Bei der Entwicklung der Prozessoren der Haswell-Generation stand vor allem die Verbesserung der integrierten Grafikeinheit Intel HD Graphics auf dem Plan. Da die integrierten Grafikchips der verschiedenen Prozessoren unterschiedlich stark ausgebaut sind, werfen wir einen genauen Blick auf die Leistungsdifferenzen. Die Ergebnisse haben wir in übersichtlichen Benchmark-Diagrammen zusammengefasst. Um die Spieleleistung zu testen, setzen wir die Spiele-Klassiker *The Elder Scrolls: Skyrim* sowie *Crysis 3* ein.

BOX ODER TRAY?

Spieler, die übertakten wollen, werden mit den kleinen Haswell-Prozessoren nicht glücklich. Im Gegensatz zu den deutlich teureren K-Modellen fehlt diesen nämlich der freie Multiplikator und damit die Möglichkeit, die CPU ausgiebig zu übertakten. Das stört aber nicht, da Intel mit den günstigen Haswell-Prozessoren ohnehin eine andere Klientel ansprechen möchte, die keinen Bedarf an Rekordleistung hat.

Es bleibt die Frage, ob in diesem Segment der Boxed-Kühler eine sinnvolle Alternative zu den teils extrem massiven Konstruktionen von Drittherstellern wie etwa Thermalright oder Noctua darstellt. Wir haben den Test gemacht und gehen in einem extra Kasten auf unsere gewonnenen Eindrücke ein.

DER TESTKANON

Bei der Auswahl der Testmodelle achteten wir darauf, diejenigen mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis auszuwählen. Zwar gibt

ÜBERSICHT DESKTOP-PROZESSOREN

Modell	Kerne	Basistakt	Turbotakt	L3-Cache	Speicher	Grafikeinheit	iGPU-Takt	TDP	Quick-Sync / Tru-3D / Clear-HD	Listenpreis
Core i5-4440	4	3,1 GHz	bis zu 3,3 GHz	6 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics 4600 (GT2)	bis zu 1,1 GHz	84 W	Ja/ Ja/Ja	190 US Dollar
Core i3-4330	2 + SMT	3,5 GHz	keine Turbofunktion	4 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics 4600 (GT2)	bis zu 1,15 GHz	54 W	Keine verlässlichen Informationen	150 US Dollar
Core i3-4130	2 + SMT	3,4 GHz	keine Turbofunktion	3 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics 4400 (GT2)	bis zu 1,15 GHz	54 W	Ja/unbekannt/ unbekannt	130 US Dollar
Pentium G3430	2	3,3 GHz	keine Turbofunktion	3 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics (GT1)	bis zu 1,1 GHz	54 W	Nein/Nein/Nein	100 US Dollar
Pentium G3420	2	3,2 GHz	keine Turbofunktion	3 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics (GT1)	bis zu 1,15 GHz	54 W	Nein/Nein/Nein	90 US Dollar
Pentium G3220	2	3,0 GHz	keine Turbofunktion	3 Megabyte	DDR3-1333	HD Graphics (GT1)	bis zu 1,1 GHz	54 W	Nein/Nein/Nein	70 US Dollar
Vergleichsmodelle										
Core i5-4570	4	3,2 GHz	bis zu 3,6 GHz	6 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics 4600 (GT2)	bis zu 1,15 GHz	84 W	Ja/Ja/Ja	200 US Dollar
Core i5-3470	4	3,2 GHz	bis zu 3,6 GHz	6 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics 2500 (GT1)	bis zu 1,1 GHz	77 W	Ja/Ja/Ja	190 US Dollar
Core i3-3220	2 + SMT	3,3 GHz	keine Turbofunktion	3 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics	bis zu 1,1 GHz	55 W	Nein/unbekannt / unbekannt	120 US Dollar
Pentium G2120	2	3,1 GHz	keine Turbofunktion	3 Megabyte	DDR3-1600	HD Graphics	bis zu 1,05 GHz	55 W	Nein/Nein/Nein	90 US Dollar

es noch andere Varianten, die eine leicht erhöhte Taktrate bieten, der Aufpreis, den Intel hierfür verlangt, steht jedoch in keiner Relation zur gewonnenen Mehrleistung.

Als Basis unserer Testplattform nutzen wir das besonders stromsparende Z87-G43 Mainboard von MSI mit der aktuellen UEFI-Version. Die Speicherfrequenzen wählen wir so, wie sie für den jeweiligen Chip vom Hersteller spezifiziert sind. Als Latenzen kommen die von der JEDEC als Standard für bestimmte Taktraten vorgesehenen Werte zum Einsatz. Auch beim Uncore-Takt halten wir uns strikt an die Hersteller-Spezifikationen.

Damit der Prozessor in unseren Spielebenchmarks nicht unfreiwillig von der Grafikkarte ausgebremst wird, verwenden wir eine Geforce GTX Titan mit den neuesten Beta-Treibern. Zudem führen wir alle Tests in 720p durch, da in dieser Auflösung die Grafikkarte recht wenig gefordert wird und die CPU am ehesten limitiert. Der Arbeitsspeicher hat eine Kapazität von acht Gigabyte und läuft selbstverständlich im Zwei-Kanal-Betrieb.

Neben der reinen Spieleleistung testen wir auch, wie sich die günstigen Haswell-Prozessoren in typischen Desktopanwendungen schlagen. Dabei prüfen wir sowohl die Single-Threaded-Performance als auch die von Programmen, die für mehrere Kerne optimiert sind. Die Ergebnisse finden Sie übersichtlich geordnet in der Tabelle auf der Seite xxx.

ERSTE EINSCHÄTZUNG

Der Core i5-4670K liegt wie erwartet in nahezu allen Benchmarks an der Spitze. Keine der von uns getesten günstigen Haswell-CPUs kann dem Oberklasse-Modell je wirklich gefährlich werden. Nur in *The Elder Scrolls 5: Skyrim* muss sich die CPU ihrem Vorgänger aus der Ivy-Bridge-Generation geschlagen geben, Da der Rückstand hier aber im Bereich der Messtoleranz liegt, kann man dieses Ergebnis getrost als Gleichstand interpretieren.

Am besten schneidet von den „Kleinen“ ganz klar der Core i5-4440 ab. Dieser besitzt zwar keinen freien Multiplikator und einen etwas kleineren Level-3-Cache als die Oberklasse-CPUs, dafür ist er aber mit vier echten Kernen ausgestattet, was sich in den Benchmarks sehr deutlich niederschlägt. Als einziges Modell in unserem Testfeld kann der Core i5-4440 halbwegs an die Leistung der Spitzenmodelle anknüpfen.

Der Core i3-4330 schlägt sich in unseren Benchmarks ebenfalls recht wacker – und das, obwohl er nur zwei physische Prozessorkerne besitzt. Die zwei virtuellen Kerne durch Hyperthreading machen sich in unseren Tests durchgehend positiv bemerkbar: Besonders deutlich wird dies in den Ergebnissen unseres 7-zip-Benchmarks. Selbst sehr leistungshungrige Spiele wie *Crysis 3* oder *Battlefield 3* lassen sich mit dem günstigen Zweikerner noch flüssig spielen. Gleiches gilt übrigens auch für den Core i4-4130, der sich vom Core i3-4330 im Wesentlichen nur durch die Taktrate unterscheidet. Der etwas kleinere Level-3-Cache fällt in diesem Fall ebenfalls nur wenig ins Gewicht.

Die von uns getesteten Pentium-Modelle fallen deutlicher zurück, insbesondere in Anwendungen und Spielen, die stark von mehreren Kernen profitieren. Falls ihr aber ohnehin hauptsächlich Programme benutzt, die nur einen oder zwei Kerne auslasten können, fahrt ihr dennoch gut mit den Pentium-Prozessoren. Auch die meisten Spiele lassen sich noch ohne störende Ruckler genießen. Aber Vorsicht: Besonders CPU-lastige Titel wie *Starcraft 2: Heart of the Swarm, Anno 2070* oder auch Cryteks Grafikwunder *Crysis 3* bringen die günstigen Zweikerner schnell an ihre Leistungsgrenze. Hier lohnt sich die Investition in einen stärkeren Prozessor.

QUO VADIS, IGPU?

Wie steht es nun um Intels Versprechungen, die integrierte Grafiklösung spürbar zu verbessern? Unsere Tests zeigen, dass Intel mit den Haswell-Prozessoren durchaus einen Schritt in die richtige Richtung getan hat. Im Vergleich zu den Grafikchips der AMD-APUs kann Intels HD Graphics aber immer noch nicht mithalten. Während die Grafikchips des AMD A10-5800K oder auch des A10-5700K zumindest in *The Elder Scrolls 5: Skyrim* halbwegs spielbare Bildwiederholraten produzieren, ist Intel mit maximal 17,5 Fps immer noch weit von solchen Resultaten entfernt. Ambitionierte Spieler

DER INTEL-BOXED-KÜHLER

In den meisten Spiele-PCs sind massive Turmkühler oder gar aufwendige Wasserkühlungen verbaut. Aber braucht es das überhaupt?

Die Abwärme der aktuellen Haswell-Prozessoren hält sich in Grenzen, daher reicht in den meisten Fällen der Boxed-Kühler völlig aus: Übertakten ist bei den Einsteiger- und Mittelklassemodellen ohnehin nicht möglich. Auch bei der Geräuschentwicklung zeigen sich keine gravierenden Schwächen. Wir messen maximal 1,1 Sone unter Last, im Schnitt sogar nur 0,7 Sone. Im Leerlauf bleibt es bei angenehm leisen 0,3 Sone. Hinzu kommt, dass ihr bei Intels Standard-Lüfter sogar Garantieansprüche habt. Üblicherweise gibt es nur Gewährleistung.



ANNO 2070

Spielstand „Gigantische Stadt", 720p, maximale Details, kein AA/AF

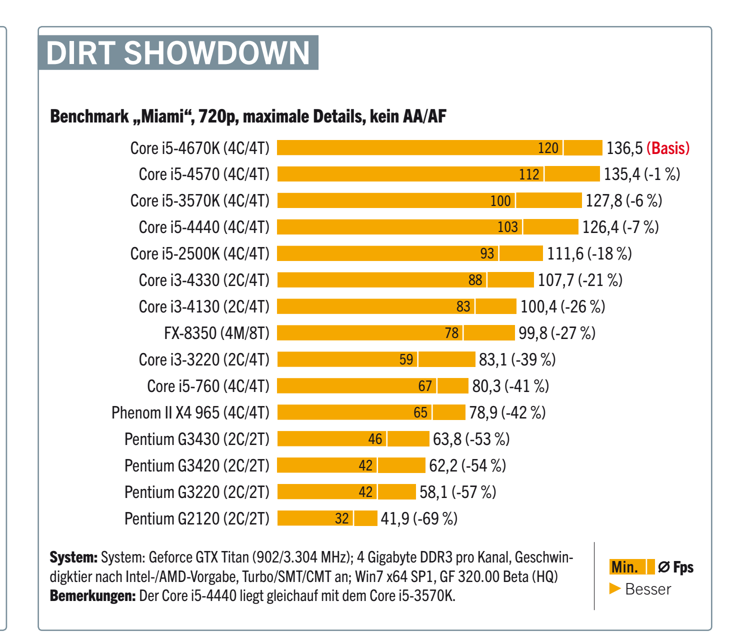
CPU	Min.	Ø Fps
Core i5-4670K (4C/4T)	43	49,6 (Basis)
Core i5-4570 (4C/4T)	40	48,4 (-2 %)
Core i5-3570K (4C/4T)	38	47,0 (-5 %)
Core i5-4440 (4C/4T)	36	45,5 (-8 %)
Core i5-2500K (4C/4T)	38	42,4 (-15 %)
Core i3-4330 (2C/4T)	26	40,1 (-19 %)
Core i3-4130 (2C/4T)	28	38,6 (-22 %)
FX-8350 (4M/8T)	26	35,3 (-29 %)
Core i3-3220 (2C/4T)	26	32,7 (-34 %)
Core i5-760 (4C/4T)	27	32,6 (-34 %)
Pentium G3430 (2C/2T)	23	29,6 (-40 %)
Pentium G3420 (2C/2T)	22	28,5 (-43 %)
Pentium G3220 (2C/2T)	21	26,8 (-46 %)
Phenom II X4 965 (4C/4T)	19	25,8 (-48 %)
Pentium G2120 (2C/2T)	15	21,6 (-56 %)

System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ)
Bemerkungen: Der Core i5-4440 ist nur 8 Prozent langsamer als der Core i5-4670K.

Min. Ø Fps
▶ Besser

DIRT SHOWDOWN

Benchmark „Miami", 720p, maximale Details, kein AA/AF

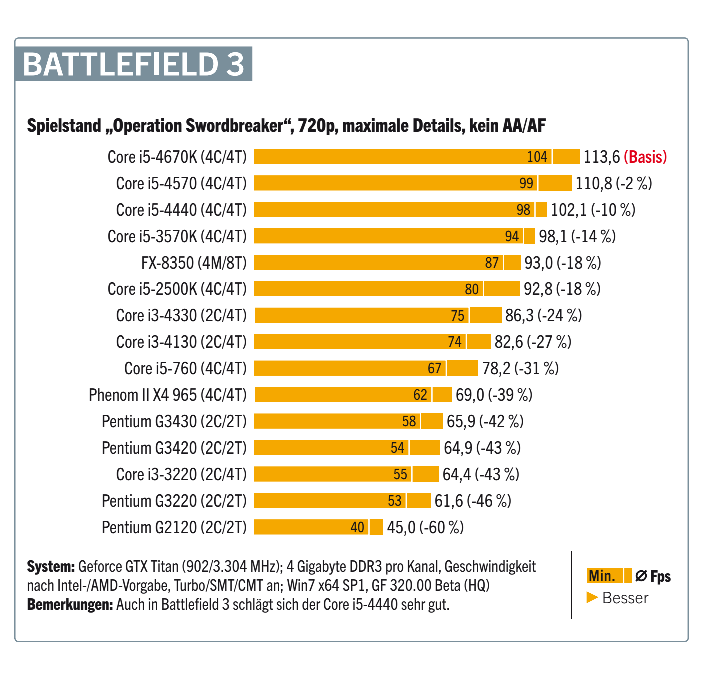


System: System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ)
Bemerkungen: Der Core i5-4440 liegt gleichauf mit dem Core i5-3570K.

Min. Ø Fps
▶ Besser

BATTLEFIELD 3

Spielstand „Operation Swordbreaker", 720p, maximale Details, kein AA/AF

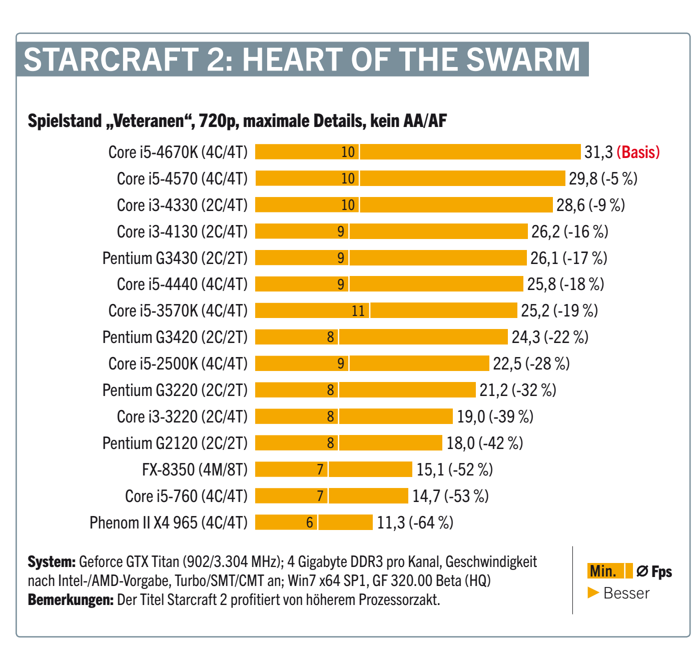


System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ)
Bemerkungen: Auch in Battlefield 3 schlägt sich der Core i5-4440 sehr gut.

Min. Ø Fps
▶ Besser

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM

Spielstand „Veteranen", 720p, maximale Details, kein AA/AF

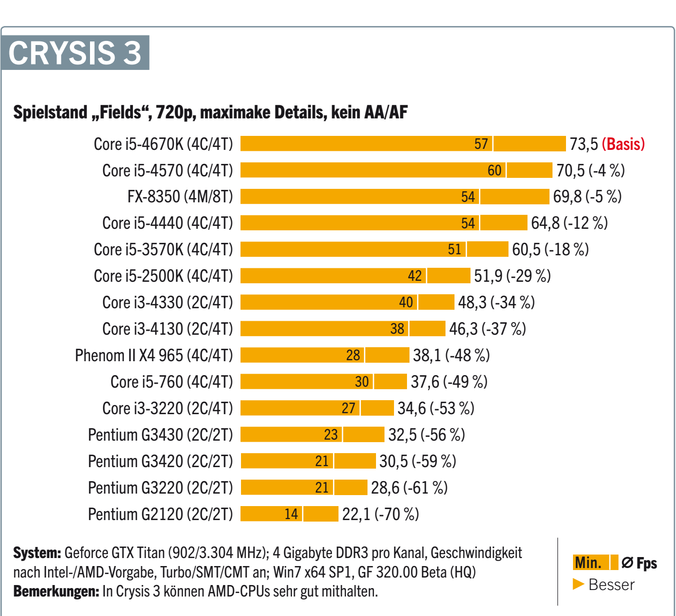


System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ)
Bemerkungen: Der Titel Starcraft 2 profitiert von höherem Prozessorzakt.

Min. Ø Fps
▶ Besser

CRYSIS 3

Spielstand „Fields", 720p, maximake Details, kein AA/AF

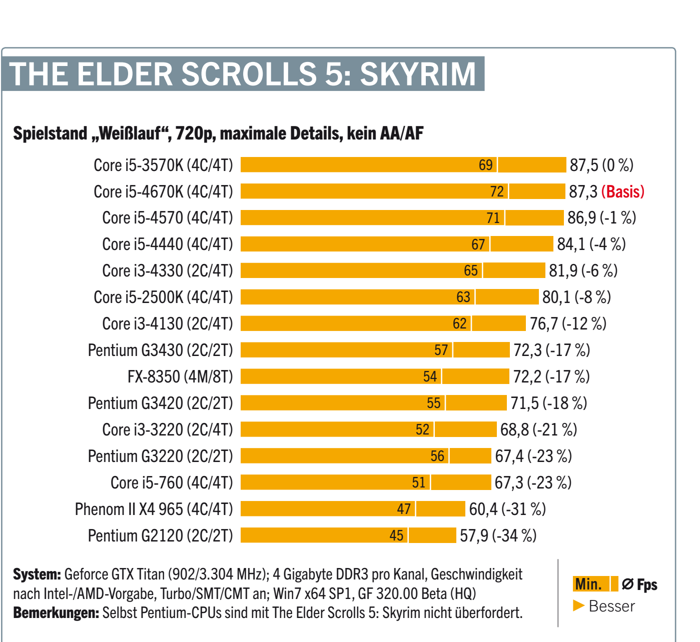


System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ)
Bemerkungen: In Crysis 3 können AMD-CPUs sehr gut mithalten.

Min. Ø Fps
▶ Besser

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Spielstand „Weißlauf", 720p, maximale Details, kein AA/AF



System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ)
Bemerkungen: Selbst Pentium-CPUs sind mit The Elder Scrolls 5: Skyrim nicht überfordert.

Min. Ø Fps
▶ Besser

dürfte das aber wenig stören. In einem aktuellen Spiele-PC führt weiterhin kein Weg an einer separaten Grafikkarte vorbei.

STROMSPARER

Bei der Leistungsaufnahme gibt es, wie zu erwarten war, keine Überraschungen: Auch die günstigen Haswell-CPUs reihen sich in den bekannten Trend ein. AMDs Prozessoren können bei der Energieeffizienz weiterhin nicht mit der Intel-Konkurrenz mithalten.

Wie schon ihre großen Brüder verbrauchen die Zweikerner der vierten Core-i-Generation etwas weniger Strom als noch ihre Vorgänger. Das Leistungsplus fällt allerdings im Vergleich mit den Ivy-Bridge-Pendants eher gering aus. Betrachtet man nur die absoluten Zahlen, hat sich auch der Stromverbrauch nicht drastisch verringert. Kombiniert man aber den Leistungsgewinn und die leicht gesunkene Leistungsaufnahme, so ergibt sich eine wesentlich bessere Energieeffizienz. Kurzum: Pro verbrauchtem Watt ist die Zahl der Rechenoperationen merklich gestiegen. Für Heimanwender hält sich dieser Vorteil jedoch in Grenzen. Die hierdurch sinkenden Energiekosten machen sich nur dann bemerkbar, wenn der Rechner rund um die Uhr in Betrieb ist: Ein Szenario, das insbesondere bei den hier getesteten günstigen Prozessoren eher selten zutreffen dürfte. ❑

FAZIT

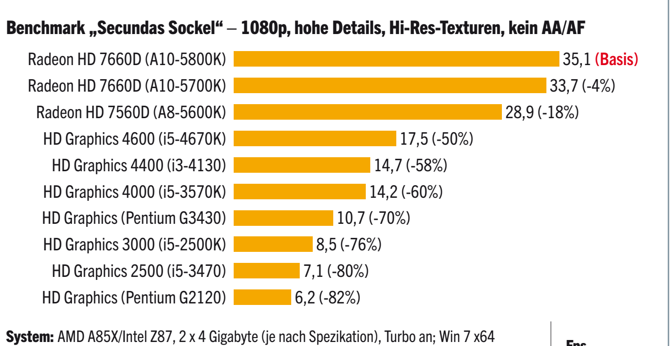
Haswell für Gelegenheitsspieler
Ambitionierte Spieler und Übertakter bleiben weiterhin bei den Spitzenmodellen von Intel wie dem Core i5-4670K. Wer jedoch hauptsächlich Office-Anwendungen ausführt, Medien konsumiert und nur gelegentlich spielt, findet mit den günstigen Haswell-Prozessoren eine solide, stromsparende Basis für sein System.

LEISTUNG IN ANWENDUNGEN

CPU-Modell	7-zip	Image Viewer	Luxmark 2.0 (inklusive IGP)	x264 HD, Pass 2
Core i5-3570K (4C/4T)	367	116	542	12,1
Core i5-4670K (4C/4T)	366	109	606	14,7
Core i5-4570 (4C/4T)	407	117	561	13,2
Core i5-4440 (4C/4T)	397	127	540	12,1
Core i3-4330 (2C/4T)	525	118	513	7,9
Core i5-2500K (4C/4T)	446	128	287	10,4
Core i3-4130 (2C/4T)	548	122	494	7,6
Pentium G3430 (2C/2T)	798	126	298	6,6
FX-8350 (4M/8T)	256	141	484	15,1
Pentium G3420 (2C/2T)	803	129	288	6,4
Core i3-3220 (2C/4T)	559	136	329	6,6
Pentium G3220 (2C/2T)	900	138	286	6
Core i5-760 (4C/4T)	534	164	258	7,9
Phenom II X4 965 (4C/4T)	566	201	209	7,6
Pentium G2120 (2C/2T)	872	145	219	5,3

System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Insbesondere 7-zip profitiert von mehreren Kernen, egal ob diese physisch oder nur virtuell (SMT) vorhanden sind.

SKYRIM MIT IGPU: INTEL NOCH UNTER 25 FPS



System: AMD A85X/Intel Z87, 2 x 4 Gigabyte (je nach Spezikation), Turbo an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Catalyst 13.5 Beta 2 (HQ), Intel 3111 **Bemerkungen:** AMD liegt bei der Leistung der integrierter Grafik weiterhin deutlich vorne.

Fps ▶ Besser

CRYSIS 3 MIT IGPU: AMD WEITER VORNE

Benchmark „Welcome to the Jungle" – 1080p, mittlere Details/Texturen, FXAA

Grafik	Fps
Radeon HD 7660D (A10-5800K)	16,9 (Basis)
Radeon HD 7660D (A10-5700K)	16,5 (-2%)
Radeon HD 7560D (A8-5600K)	14,9 (-12%)
HD Graphics 4400 (i3-4130)	10,2 (-40%)
HD Graphics 4600 (i5-4670K)	9,1 (-46%)
HD Graphics 4000 (i5-3570K)	8,7 (-49%)
HD Graphics (Pentium G3430)	7,8 (-54%)
HD Graphics 2500 (i5-3470)	4,2 (-75%)
HD Graphics (Pentium G2120)	4 (-76%)
HD Graphics 3000 (i5-2500K)	nicht möglich

System: AMD A85X/Intel Z87, 2 x 4 Gigabyte (je nach Spezifikation), Turbo an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Catalyst 13.5 Beta 2 (HQ), Intel 3111 **Bemerkungen:** Auch bei Crysis 3 hängen AMDs integrierte Grafik-Einheiten Intels HD Graphics-iGPUs deutlich ab.

Fps ▶ Besser

STROMVERBRAUCH IN 2D-ANWENDUNGEN

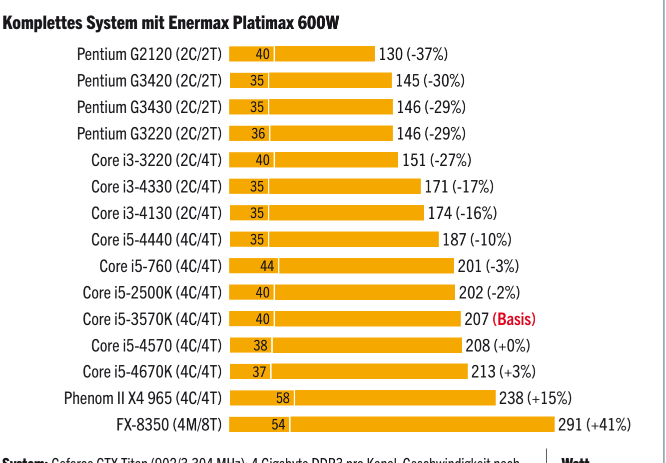
Komplettes System mit Enermax Platimax 600W

CPU	ST	MT
Pentium G2120 (2C/2T)	46	53 (Basis)
Pentium G3420 (2C/2T)	50	59 (+11%)
Pentium G3430 (2C/2T)	49	59 (+11%)
Pentium G3220 (2C/2T)	50	60 (+13%)
Core i5-4570 (4C/4T)	50	63 (+19%)
Core i3-3220 (2C/4T)	49	69 (+30%)
Core i3-4130 (2C/4T)	53	69 (+30%)
Core i5-4440 (4C/4T)	49	71 (+34%)
Core i3-4330 (2C/4T)	52	73 (+38%)
Core i5-3570K (4C/4T)	58	92 (+74%)
Core i5-2500K (4C/4T)	60	99 (+87%)
Core i5-4670K (4C/4T)	57	104 (+96%)
Core i5-760 (4C/4T)	79	116 (+119%)
Phenom II X4 965 (4C/4T)	105	151 (+185%)
FX-8350 (4M/8T)	99	200 (+277%)

System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ)
Bemerkungen: AMD-CPUs verbrauchen deutlich mehr Strom.



LEISTUNGSAUFN. LEERLAUF UND IN CRYSIS 3



System: Geforce GTX Titan (902/3.304 MHz); 4 Gigabyte DDR3 pro Kanal, Geschwindigkeit nach Intel-/AMD-Vorgabe, Turbo/SMT/CMT an; Win7 x64 SP1, GF 320.00 Beta (HQ)
Bemerkungen: Auch bei Stresstest mit Crysis 3 fällt der Watt-Verbrauch der AMD-CPUs hoch aus.

PROZESSOREN

Auszug aus Testtabelle mit 29 Wertungskriterien

Produkt	Core i5-4670K	Core i5-4440	Core i3-4330	Core i5-2500K	Core i3-4130
Hersteller	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/Gut	Ca. € 160.-/Befriedigend	Ca. € 120.-/Befriedigend	Ca. € 190,-/Gut	Ca. € 110.-/Befriedigend
Codename, Stepping	Haswell DT, C0	Haswell DT, C0	Haswell DT, C0	Sandy Bridge DT, D2	Haswell DT, C0
Offizieller Sockel	LGA 1155	LGA 1150	LGA 1150	LGA 1155	LGA 1150
Basistakt (Turbo für alle und einen Kern)	3,4 GHz (3,6 bis 3,8 GHz)	3,1 GHz (3,3 GHz)	3,5 GHz	3,3 GHz (3,4 bis 3,7 GHz)	3,4 GHz
Ausstattung (20 %)	**1,88**	**2,13**	**2,83**	**2,08**	**2,85**
Grafikeinheit	HD Graphics 4600 (bis zu 1,20 GHz)	HD Graphics 4600 (bis zu 1,1 GHz)	HD Graphics 4600 (bis zu 1,1 GHz)	HD Graphics 3000 (bis 1,10 GHz)	HD Graphics 4400 (bis zu 1,15 GHz)
L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul)	32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace	32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace	32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace	32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace	32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace
L2-Cache (je Kern/Modul)	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte
L3-Cache (insgesamt)	6 Megabyte	6 Megabyte	6 Megabyte	6 Megabyte	6 Megabyte
Stromsparfunktionen	Ja, inklusive Powergating (C7)	Ja, inklusive Powergating (C7)	Ja, inklusive Powergating (C7)	Ja, inklusive Powergating (C6)	Ja, inklusive Powergating (C7)
Befehlssatz-Erweiterungen	SSE bis 4.2, AVX2, AES, FMA3	SSE bis 4.2, AVX2, AES, FMA3	SSE bis 4.2, AVX, AES, FMA3	SSE bis 4.2, AVX, AES	SSE bis 4.2, AVX2, AES, FMA3
64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden
SMT, IOMMU	Nicht vorhanden, nicht vorhanden	Nicht vorhanden, nicht vorhanden	Vorhanden, nicht vorhanden	Nicht vorhanden, nicht vorhanden	Vorhanden, nicht vorhanden
Sonstige Ausstattung	Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern)	Kühler (Aluminium)	Kühler (Aluminium)	Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern)	Kühler (Aluminium)
Eigenschaften (20 %)	**1,93**	**2,33**	**2,33**	**2,18**	**2,33**
Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt	4, wie Kerntakt	4, wie Kerntakt	2, wie Kerntakt	4, wie Kerntakt	2, wie Kerntakt
Offener Multiplikator	Ja (bis Multi 80)	Nein	Nein	Ja (bis Multi 57)	Nein
Übertaktung per Referenztakt?	Ja, mäßig eingeschränkt	Ja, stark eingeschränkt	Ja, stark eingeschränkt	Ja, stark eingeschränkt	Ja, stark eingeschränkt
Speicher-Unterstützung/-Kanäle	DDR3-1600, zwei	DDR3-1600, zwei	DDR3-1600, zwei	DDR3-1333, zwei	DDR3-1600, zwei
ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller	Nicht vorhanden, 84 Watt	Nicht vorhanden, 84 Watt	Nicht vorhanden, 54 Watt	Nicht vorhanden, 95 Watt	Nicht vorhanden, 54 Watt
Integrierte PCI-Express-Lanes	16 x PCI-Express 3.0	16 x PCI-Express 3.0	16 x PCI-Express 3.0	16 x PCI-Express 2.0	16 x PCI-Express 3.0
Transistoren, Fertigungsverfahren, Die-Size	1.400 Millionen, 22 nm, 177 mm²	1.400 Millionen, 22 nm, 177 mm²	1.400 Millionen, 22 nm, 177 mm²	1.160 Millionen, 32 nm, 216 mm²	Unbekannt, 22 nm, 130 mm²
Leistung (60 %)	**2,12**	**2,33**	**2,53**	**2,90**	**2,60**
Spiele- und Anwendungsleistung (CPU)	96,1/75,0 Prozent	84,7/65,2 Prozent	76,5/58,0 Prozent	75,8/53,7 Prozent	72,1/55,9 Prozent
Spieleleistung (iGPU)	58,7 Prozent	51,2 Prozent	53,7 Prozent	11,2 Prozent	48,2 Prozent
Leistungsaufnahme Leerlauf/ST/ MT/Spiel	37/57/104/224 Watt	35/49/71/187 Watt	35/52/73/171 Watt	40/60/99/202 Watt	35/53/69/174 Watt
FAZIT	+ Flottester Core i5 am Markt + Offener Multiplikator – Kein SMT, geringer GPU-Takt	+ Schnell und sparsam + Vier Kerne – Kein offener Multiplikator	+ Zwei Kerne plus SMT + Leistungsaufnahme – Kein offener Multiplikator	+ Hohe Spieleleistung + Verlöteter Heatspreader – Kein SMT, keine Grafikeinheit	+ Recht schnell + Sparsam – Nur zwei Kerne
	Wertung: **2,03**	Wertung: **2,29**	Wertung: **2,55**	Wertung: **2,59**	Wertung: **2,60**

PROZESSOREN

Auszug aus Testtabelle mit 29 Wertungskriterien

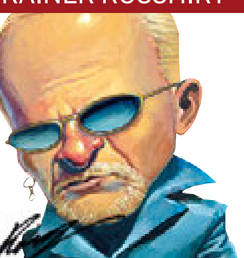
Produkt	FX-8350	Pentium G3430	Pentium G3420	Pentium G3220	Core i5-760
Hersteller	AMD (www.amd.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/Befriedigend	Ca. € 80.-/Befriedigend	Ca. € 75.-/Befriedigend	Ca. € 60.-/Befriedigend	Ca. € 130,-/Befriedigend
Codename, Stepping	Vishera (Piledriver), C0	Haswell DT, C0	Haswell DT, C0	Haswell DT, C0	Lynnfield, B1
Offizieller Sockel	AM3+ (942 Kontakte)	LGA 1150	LGA 1150	LGA 1150	LGA 1156
Basistakt (Turbo für alle und einen Kern)	4,0 GHz (4,1 bis 4,2 GHz)	3,3 GHz	3,2 GHz	3,0 GHz	2,8 GHz (2,93 bis 3,33 GHz)
Ausstattung (20 %)	**1,95**	**3,05**	**3,05**	**3,05**	**2,55**
Grafikeinheit	Nicht vorhanden	HD Graphics (bis zu 1,1 GHz)	HD Graphics (bis zu 1,1 GHz)	HD Graphics (bis zu 1,1 GHz)	Nicht vorhanden
L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul)	16 Kilobyte/64 Kilobyte	32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace	32 Kilobyte/32 Kilobyte Trace	32 Kilobyte/32 Kilobyte Trace	32 Kilobyte/32 Kilobyte
L2-Cache (je Kern/Modul)	2.048 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte
L3-Cache (insgesamt)	8 Megabyte	3 Megabyte	3 Megabyte	3 Megabyte	8 Megabyte
Stromsparfunktionen	Ja, inklusive Powergating (C6)	Ja, inklusive Powergating (C7)	Ja, inklusive Powergating (C7)	Ja, inklusive Powergating (C7)	Ja, inklusive Powergating (C6)
Befehlssatz-Erweiterungen	SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA3/4	SSE bis 4.2, FMA3	SSE bis 4.2, FMA3	SSE bis 4.2, FMA3	SSE bis 4.2
64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden
SMT, IOMMU	Nicht vorhanden, vorhanden	Nicht vorhanden, nicht vorhanden	Nicht vorhanden, nicht vorhanden	Nicht vorhanden, nicht vorhanden	Nicht vorhanden, nicht vorhanden
Sonstige Ausstattung	Kühler (Aluminium, Heatpipes)	Kühler (Aluminium)	Kühler (Aluminium)	Kühler (Aluminium)	Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern)
Eigenschaften (20 %)	**1,65**	**2,08**	**2,08**	**2,13**	**2,43**
Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt	4, 2.200 MHz	2, wie Kerntakt	2, wie Kerntakt	2, wie Kerntakt	4, 2.133 MHz
Offener Multiplikator	Ja (bis 31,5)	Nein	Nein	Nein	Nein
Übertaktung per Referenztakt?	Ja	Ja, stark eingeschränkt	Ja, stark eingeschränkt	Ja, stark eingeschränkt	Ja
Speicher-Unterstützung/-Kanäle	DDR3-1866, zwei	DDR3-1600, zwei	DDR3-1600, zwei	DDR3-1600, zwei	DDR3-1333, zwei
ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller	Vorhanden, 125 Watt	Nicht vorhanden, 54 Watt	Nicht vorhanden, 54 Watt	Nicht vorhanden, 54 Watt	Nicht vorhanden, 95 Watt
Integrierte PCI-Express-Lanes	Nicht vorhanden	16 x PCI-Express 3.0	16 x PCI-Express 3.0	16 x PCI-Express 3.0	16 x PCI-Express 2.0
Transistoren, Fertigungsverfahren, Die-Size	1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm²	Unbekannt, 22 nm, 100 mm²	Unbekannt, 22 nm, 100 mm²	Unbekannt, 22 nm, 100 mm²	774 Millionen, 45 nm, 296 mm²
Leistung (60 %)	**3,36**	**3,01**	**3,21**	**3,21**	**3,54**
Spiele- und Anwendungsleistung (CPU)	70,0/71,7 Prozent	58,9 / 45,1 Prozent	56,9 / 44,0 Prozent	52,6 / 41,4 Prozent	57,9 / 43,3 Prozent
Spieleleistung (iGPU)	Nicht möglich	36,1 Prozent	35,6 Prozent	35,3 Prozent	Nicht möglich
Leistungsaufnahm Leerlauf/ST/MT/Spiel	54/99/200/291 Watt	35/49/59/146 Watt	35/50/59/145 Watt	36/50/60/146 Watt	44/79/116/201 Watt
FAZIT	+ Moderne Befehlssätze + Übertaktbar – Leistungsaufnahme	+ Sehr sparsam + Moderne Befehlssätze – Nur zwei Kerne	+ Sehr sparsam + Moderne Befehlssätze – Nur zwei Kerne	+ Sehr sparsam + Moderne Befehlssätze – Nur zwei Kerne	+ Recht schnell + Vier Kerne – Kein SMT, keine Grafikeinheit
	Wertung: **2,74**	Wertung: **2,83**	Wertung: **2,95**	Wertung: **2,96**	Wertung: **3,12**


NEU! JETZT AUCH
MIT TOP MODELS.
TOP GEAR
MONTAGS 21:15
D MAX 13
DMAX
SO LÄUFT DAS HIER.
dmax.de

ROSSIS RUMPELKAMMER

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich mag Halloween. Ich machte an diesem Tag bisher immer früh Feierabend, damit ich nichts verpasse."

Kaum geht die Sonne unter, geben sich bei mir die Kinder die Klinke in die Hand. Allesamt lustig verkleidet und fordern Süßes, alternativ gäbe es Saures. Den Gefallen habe ich ihnen immer gern getan. Ich kaufte früher reichlich Kugeln für Paintball, wobei ich natürlich darauf achtete, ungiftige Qualitätsprodukte zu erwerben. Man will die lieben Kleinen ja nur ärgern – nicht vergiften, auch wenn bösartige Gerüchte mir da andere Absichten unterstellen. In mühevoller Handarbeit wurden die Kügelchen mit Schokoladenguss überzogen und mit Mandelsplittern garniert. Leider konnte ich nie persönlich sehen, wie sich grüne, blaue oder rote Farbe nach dem ersten Bissen im Rachen der lieben Kleinen ausbreitete. Habe ich erwähnt, dass das Zeugs wirklich hartnäckig färbt? Ich bin ein ganz klein wenig stolz darauf, dass ich der Grund bin, warum bei uns in der Siedlung den Kids eingeschärft wird, nur eingepacktes Naschwerk anzunehmen. Zum Glück gibt es ja auch Bonbons mit Senffüllung, die ganz unschuldig aussehen. Kurzfristig erfreuten sich hier Lutscher mit darin verborgener Made großer Beliebtheit. Dass es sich bei der Made um ein harmloses, und vor allem künstliches Exemplar handelte, machte das Geschrei nicht leiser. Angefangen hat es letztes Jahr ganz harmlos, als Punkt 17 Uhr meine Haustüre von heftigen Schlägen erschüttert wurde. Draußen standen drei meiner Kumpels und beharrten nachdrücklich auf „Süßes oder Saures", wobei sie in Aussicht stellten, alternativ auch Käse, Wurst oder Gebratenes zu akzeptieren. Da ich ihre albernen Hütchen nicht als Verkleidung anerkannte, gab es natürlich nichts. Es dauerte keine fünf Minuten, als wieder meine Türe misshandelt wurde. Draußen stand ein Herr im grauem Anzug und mit Aktenkoffer, der sich als Hannes Drohmann vom Finanzamt vorstellte und mir mitteilte, dass ein Gespräch unter vier Augen zwingend nötig wäre. Da ich meine Steuer zwar nicht willig, aber immerhin freiwillig und meist pünktlich zu zahlen pflege, erschien mir dieses Ansinnen wenig geeignet um meinen Tag zu verschönern, was ich auch in angemessener Wortwahl kund tat. Augenzeugen beschrieben es als eine wilde Mischung aus Urschreitherapie und spontanem Ausdruckstanz. Kurz bevor meine Adern platzen, hielt es Herr Drohmann nicht mehr aus und bekam einen Lachkrampf. Dass sich meine drei Kumpels zu diesem Zeitpunkt hinter der Hecke versteckten war nicht schwer zu erraten, da von dort ebenfalls dröhnendes Gelächter drang. Der Einzige, der nicht lachte, war ich. Ich versuchte keinen Herzinfarkt zu bekommen. Wie mir später mitgeteilt wurde, hätte es noch einen zweiten Teil des Planes gegeben. Falls ich ohnmächtig werden oder tatsächlich einem Myokardinfarkt anheimfallen sollte, läge für ein Mitglied des ruchlosen Gesindels eine schwarze Kutte nebst Sense bereit, um mich ein zweites Mal zu überraschen.
Nach diesem traumatischen Vorfall werde ich dieses Halloween sicherheitshalber irgendwo in einem Hotel verbringen, wo das einzig Saure das Dressing des Salates ist.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Schulzeit

„... liegt mir schon lange auf dem Herzen"

Hallo, Herr Rosshirt,
eine Frage liegt mir schon lange auf dem Herzen. Haben Sie eigentlich auch in der Schule schon diese sarkastische und direkte, manchmal auch ein klein bisschen hochnäsige Art an sich gehabt, wie Sie sie in Ihren Antworten auf die Fragen zeigen? Wenn das der Fall war, wie kamen Sie damit in der Schule an?

Ja, ich war schon in der Schule so. Ich habe diese Art im Laufe der vielen Jahre nicht entwickelt, sondern perfektioniert. In der Schule macht man sich damit ungeheuer viele Freunde. Dies hatte zu Folge, dass ich auf meinem Schulweg jedes mögliche Versteck auswendig kannte. Da dies aber keine Dauerlösung sein sollte, bin ich gewachsen. Das hat besser funktioniert und schlagkräftige Kritik an meinen Äußerungen wurde sehr viel seltener. Zum Glück hat sich an diesem Umstand bis heute nichts geändert.

Knödel

„Der absolute Hammer!"

Hallo Rossi,
Ihr Semmelknödelrezept aus der Ausgabe 09 ist der absolute Hammer! Zusammen mit Pfifferling-Bratensoße ein heißer Tipp, dem wohl kein Mann widerstehen kann – und schon gar nicht meiner. Ich hatte gleich die doppelte Menge gemacht und die „Reste" am nächsten Tag in Butter angebraten. Warum nur einmal Knödel essen, wenn man das auch zweimal haben kann? Hätten Sie vielleicht auch einen Tipp für Hefeklöße aus der Mikrowelle? Da hab ich mich bis jetzt auch nicht herangetraut.
Mit besten Grüßen: Kirsten



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Sehr zu meinem Erstaunen haben einige sogar unsere Lisa richtig zugeordnet und der Preis geht per Los an Tamara Paul.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

Es freut mich, wenn es Ihnen und Ihrem Mann geschmeckt hat. Ich wundere mich immer wieder, warum Leute zu fertigem Zeugs greifen, wenn es fast so schnell und einfach selbst herzustellen ist. Leider habe ich noch keinen brauchbaren Tipp für Hefeklöße. Aber da mir die Zuschriften zeigen, dass offenbar viele meiner Leser gerne Klöße essen, werde ich mich auf jeden Fall daran machen, auch hier ein einfaches Rezept à la Rossi zu finden. Die ersten Testreihen sind bereits abgeschlossen. Bisher war es mir aber entweder zu umständlich oder das Ergebnis war irgendwie eklig. Vielen Dank für eure Geduld. Das ging jetzt nicht an Sie, Kirsten, und Ihren Mann, sondern an meine bedauernswerten Kumpels, die bei mir seit jeher als Testesser fungieren und über wirklich eiserne Mägen verfügen.

Spamedy

„Sie werden entsprechend belohnt werden“

Lieber Freund,

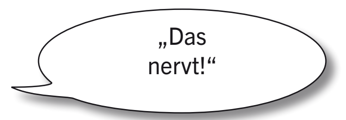
mein Name ist Herr Richard Bostan Mathole, Inhaber und vertrieben habe von Samda privaten Bergbau coporation in Limpopo Province Südafrika. Ich brauche Ihre Hilfe, um die transfering meiner Mittel, um Ihr Land zu verwalten und Durchführung von Investitionen auf, was Sie finden intresting und profitable Basis. Sie werden entsprechend belohnt werden. Wenn Sie Interesse an einer Zusammenarbeit mit mir sind, kontaktieren Sie mich durch meine Private E-E-Mail. Ihre früheste Reaktion auf dieses Schreiben wird geschätzt.

Mit freundlichen Grüßen, Richard B. Mathole

Wie nett von Richard, dass er bei diesem lukrativen Job gleich an mich denkt, obwohl ich noch nie in Afrika war. Ich befürchte allerdings, dass es hier eher um das „transfering“ meiner Mittel statt der seinen gehen könnte. Belohnt werde ich zweifellos – auch eine Erfahrung kann eine reiche Belohnung sein. Sobald ich herausgefunden Habe. Was eine E-E-Mail ist, werde ich natürlich freudig antworten.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Kopierschutz



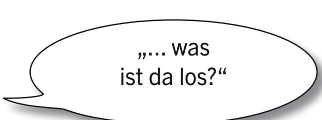
Hallo PC Games,

ich brauche eure Hilfe. Bei einigen Spielen habe ich das Problem, dass sie einen Kopierschutz haben und die DVD nicht erkennen. Das nervt! Wie kann ich das umgehen? Vielen Dank für eure Antwort.

Daniel

Hierauf zu antworten ist nicht so einfach, wie du es dir vielleicht vorstellst, da nicht jedes Spiel über denselben Kopierschutz verfügt. Hier pauschal einen Lösungsweg aufzuzeigen ist leider nicht möglich. Daher sollte man sich direkt an den Hersteller des Spiels wenden, die können einem ohne Weiteres sagen, welcher Kopierschutz benutzt wurde. Die können auch tolle Tipps geben, wie man ihn umgeht. Sie freuen sich immer, Fans helfen zu können. In den allermeisten Fällen haben sie auch kleine, gedruckte Anleitungen dafür, die wirklich klasse sind! Also immer schön die Adresse angeben, dann schicken die einem das zu.

Reklamation



Hallo PC Games Team,

bin echt enttäuscht das eure DVD auf keinen meiner Geräte nicht läuft, was ist da los

Gruß Nick

Ich bin jetzt etwas verwirrt und das auf mehr als einer Ebene. War das jetzt eine doppelte Verneinung (Litotes), welche lediglich umgangssprachlich einen Zustand besonders hervorheben soll, oder läuft die DVD wirklich auf keinem deiner Geräte nicht? Das würde ja im Umkehrschluss bedeuten, dass die DVD funktioniert. Da du mit Informationen doch recht zurückhaltend bist, kann ich nur vermuten, dass es sich wohl nicht um den zweiten Fall handeln wird. Was da los ist, kann ich dir allerdings immer noch nicht sagen, womit wir wieder bei deinem zaghaften Umgang mit Informationen wären. Welche DVD aus welcher Ausgabe nicht läuft, wäre zum Beispiel ein wünschenswerter, erleichternder Hinweis. Hellseher werden, entgegen anders lautenden Gerüchten, bei uns keine beschäftigt. Auch eine etwas umfangreichere Fehlerbeschreibung wäre wünschenswert, da „läuft nicht“ keineswegs aussagekräftig ist.

Kalauer



Moin Rainer,

wer ist eigentlich dieser LAN und warum veranstaltet der so viele Partys?

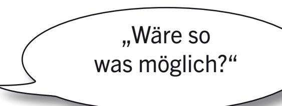
MfG, Rob

Das war lustig – damals in den 90ern. Als MC Hammer in Pluderhosen zu *U can't touch this* über die Bühne hopste und *Pretty Woman* erstmals im Kino lief. Da habe ich diesen Kalauer zum ersten Mal gelesen. Ich vermute zudem, dass dies auch die Zeit war, in welcher deine Eltern eingeschult wurden. Oder fällt dir eine bessere Erklärung ein, warum du mir diesen Gag 20 Jahre zu spät zuschickst?

Anfrage

Hallo liebe PC-Games-Redaktion!

Ihr seid ein echt super Haufen, bin



langjähriger Leser und freue mich, wenn ihr noch lange so weitermacht. Aber nun zu meinem Anliegen: Wie es im Betreff vielleicht schon zu erkennen ist, wollte ich euch mal gaaaanz lieb anhauen und fragen, ob es möglich wäre, von euch Spielenews, Bilder und Videos zu bekommen? Wir haben ein Gaming-Forum und würden uns eben über dieses Material sehr freuen. Im Gegenzug könnten wir euch bei uns dann als Partner erwähnen. Wäre so was in irgendeiner Form möglich? Über baldige Antwort würde ich mich sehr freuen.

Martin

Es freut mich, dass du das, was wir machen, so gut findest, dass du es auch in deinem Forum veröffentlichen willst. Allerdings ist dir dabei leider eine Kleinigkeit entgangen. Du betreibst dein Forum in deiner Freizeit – sozusagen als Hobby. Dieser Verlag vertreibt seine Hefte und gestaltet seine Seiten jedoch nicht hobbymäßig, sondern ist darauf angewiesen, damit Geld zu verdienen. Dieses Geld benötigt er unter anderem auch dazu, seine Mitarbeiter zu bezahlen, die allesamt von diesem Einkommen ihren Lebensunterhalt bestreiten. Wie würdest du dich fühlen, wenn dein Chef planen würde, die Früchte deiner Arbeit zu verschenken?

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Morphsuit-Set

Morphsuits – diese hautengen Ganzkörpervermummungen erfreuen sich großer Beliebtheit. Doch nicht jeder hat die entsprechende Figur, um sich in solch eine Wurstpelle zwängen zu können. Manche hindert auch eine gesunde Schamhaftigkeit daran. Da ich beide Personengruppen auf mich vereine, kommt mir dieses Set gerade recht. Es besteht aus einer Haube sowie armlangen „Handschuhen“ und ermöglicht so das vollständige Verschwinden im Set, ohne sich seiner ursprünglichen Kleidung entledigen zu müssen. Es trägt sich erstaunlich komfortabel und die Haube bietet auch ausreichend Durchblick. Obwohl es naheliegend ist, kann ich das Morphsuit-Set im Straßenverkehr zwecks Vermeidung indiskreter Blitzerfotos nicht empfehlen. Die Polizei reagiert extrem humorlos darauf.

http://www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital.de

Rossis Speisekammer



Heute:
Ring of Fire

Wir brauchen:

- 400 g Mehl
- 1/2 Pck. Trockenhefe
- 100 ml Wasser
- 120 g Salami
- 2 Eier
- 2 EL Margarine
- Chilischote oder Chilipulver
- 1 TL Salz
- 1 EL Honig
- 1 Eigelb
- 1 EL Milch

Mehl und Trockenhefe werden gründlich gemischt, danach Wasser, Honig, Salz, Eier und Margarine dazugeben und alles so lange kneten, bis ein glatter Teig entsteht. Die Salami schneiden wir in kleine Würfel und mischen wieder sorgfältig. Wer getrockneten Oregano und/oder Thymian hat, kann dazu einen halben Teelöffel in den Teig geben. Wenn wir eine ganze Chilischote (frisch oder getrocknet) benutzen, die natürlich in sehr kleine Stücke schneiden. Gut untermischen. Jetzt ist es wichtig, den fertigen Teig mit etwas Mehl zu bestreuen und abgedeckt in einer Schüssel ein bis zwei Stunden ruhen zulassen, bis sich sein Volumen ungefähr verdoppelt hat. Dann noch einmal kräftig kneten und in zwei Hälften teilen. Jede Portion wird nun zu einer Rolle geformt, beide Rollen umeinander geschlungen und alles zu einem Ring verarbeitet. Die Enden gut zusammendrücken. Jetzt noch Eigelb und Milch mit einer Gabel verquirlen und den Ring damit bestreichen. Wer keinen Pinsel hat, kann zur Not auch die Finger nehmen. Das Backblech mit Backpapier auslegen und dann das Meisterwerk bei 200 Grad (vorheizen nicht vergessen) backen. Dann nur noch auskühlen lassen. Fertig.
Keine Angst – es liest sich komplizierter und aufwendiger, als es wirklich ist. Ich mag den Ring of Fire am liebsten mit Kräuterbutter und frischem Salat.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Schwarzseher

Kannst du mir das erklären?

Hallo Rainer,
wenn ich mir deine Kollegen und dich so ansehe, fällt mir auf, dass Schwarz offenbar die bevorzugte Farbe bei euch in der Redaktion zu sein scheint. Kannst du mir das erklären?
Nizo Müller

Warum meine Kollegen so oft Schwarz tragen, kann ich dir leider auch nicht sagen. Wir sind Männer – da spricht man nicht zusammen über Modefragen. Warum ich Schwarz trage, ist schnell erklärt. Weil ich in Grün einfach übel aussehe! Und vor allem, weil Schwarz schlank macht. Würde ich wirklich grüne Klamotten tragen, könnte es unter Umständen ein wenig so scheinen, als ob ich vielleicht ein kleines bisschen zu minimalem Bauchansatz tendieren täte.

Dragon's Prophet

„Jetzt bin ich mega sauer"

Hallo liebes Pcgames team ,
ich habe mir im Handel das Magazin von euvh 10/13 gekauft 5 stuck damit ich 5 Dragons Prophet codes habe .Jetzt bin ich mega sauer denn die Codes funtionieren nicht! Ich will 5 Dragons proohet codes da ich als kaufer das recht darauf habe!!!
Wheezy

Dies schrieb ich dem „Kunden" als Antwort:
„Lieber Leser,
es wundert uns ein wenig, dass Sie besagtes Heft einige Tage vor dem Erscheinungstermin kaufen konnten. Bitte senden Sie uns ein Foto des Kaufbeleges der Hefte als Nachweis zu, damit wir Ihnen Ersatz liefern können. Alternativ genügt auch ein Foto der Hefte.
Mit freundlichen Grüßen:
Rainer Rosshirt"
Eine Antwort erhielt ich postwendend.

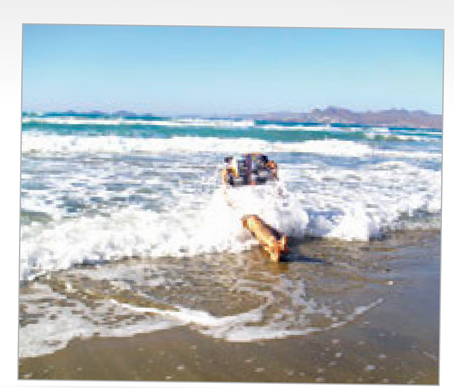
Dragon's Prophet Reload

„Einfach lächerlich"

Was ich aber einfach nur Schwachsinnig finde ist das ich einen Beleg zeigen muss wenn ich meine Gratiscodes mochte weil meine nicht funktioniert haben! Einfach lächerlich. Das heft ist auch schon lange im handel, da fliegen schon sehr viele mit dem Drachen aus dem beigefugten Gutscheincode! Ich bin echt verärgert und fordere SOFORT meine fünf Codes weil ich sie sonst verglagen werde!!!
Wheezy

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Patrick, ganz viel Wasser und die PC Games.



Julius, Wasser und die PC Games.



Georg, die Wasserspülung und die PC Games.

Wenn schon jemand versucht, kostenlos Gutscheincodes abzugreifen, sollte er wenigstens so intelligent sein herauszufinden, ob es sich bei den bisher eingelösten Codes nicht vielleicht um Abonnenten handelt, die das Heft natürlich früher erhalten. Merke: Einem Mitarbeiter des Verlags zu erklären, seit wann ein Heft im Handel ist, ist unklug, da er den Erstverkaufstag sehr genau kennt. So sehr wie mir dies gefallen würde – es wäre mir neu, dass jemals ein Leser für sich fünf Exemplare der PC Games erworben hat. Unklug ist es natürlich auch, mit einer Klage zu drohen, wenn man das Wort nicht richtig schreiben kann.

So schnell und leicht geht das bei dir? Eine grauenhafte Vorstellung! Aber weil unsere Lisa deine sträflich kurze E-Mail irgendwie putzig fand, habe ich mich entschlossen, sie auch abzudrucken. Vielleicht solltest du wissen, dass Lisa nicht dich angestrahlt hat, sondern mich. Immerhin war ich es, der das Foto gemacht hat. Von deiner Existenz erfuhr sie erst einen Monat später. Ich bin mir jetzt ganz sicher, dass dir diese Information nicht helfen wird, aber dafür holt sie dich wieder von deiner Wolke herunter. „Irgendwie putzig" gefunden zu werden, ist übrigens mit das Schlimmste, was dir bei einer Frau passieren kann, und reduziert die Chancen auf ein erfolgreiches Date erheblich. Auf null, um es deutlich auszudrücken.

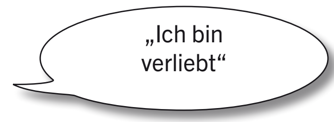
ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Chatroulette

Chatroulette verbindet zwei zufällig ausgewählte Nutzer in einen Chat, mit dem es möglich ist, sich per Webcam, Mikrofon und Tastatur zu verständigen. Es gibt eine Statistik, nachdem angeblich 13 % der User von Chatroulette unbekleidet sind oder sich während des Chats entkleiden. Meine eigene Forschung ergab, dass diese 13 % ausnahmslos immer männlich sind. Bekleidete Personen erwiesen sich dabei als das, was der Volksmund flapsig „Bekloppte" nennt. Nach einer halben Stunde musste der Selbsttest abgebrochen werden, da ich Angst um meine geistige Gesundheit entwickelte und mehr Penisse gesehen habe, als ich je in meinem Leben sehen wollte. Angeblich hat Chatroulette mehr als 30 Millionen Besucher monatlich, was mir dann doch etwas Angst macht.

Wahre Liebe



Hallo Rainer,

ich habe leider überhaupt keine Idee, welchen Beruf die freundliche junge Dame ausübt, die mich aus dem Oktober-Heft heraus anstrahlt, aber ich glaube, ich bin verliebt!

Liebe Grüße: Thomas

Reis, Reis, Baby



Guten Morgen Rossi,,

ich habe gerade vor der Arbeit noch eben in euer aktuelles Heft geschaut und mir den Artikel über „Rise of Venice" durchgelesen. Ich weiß nicht, ob ihr Kollege Marc Brehme jemals in Venedig war, aber auf jeden Fall muss er dort riesige Reisplantagen gesehen haben, ansonsten hätte er wohl nicht über „Rice of Venice" berichtet. Falls du ihn bitte fragen könntest, ob er ein paar Beutel Reis aus Venedig mitgebracht hat, wäre ich dir sehr verbunden. Ich liebe Reis.

Grüße Kelgaro

PS: Euer Heft ist spitze! Macht weiter mit der tollen Arbeit!

Ob Marc jemals in Venedig war, kann ich dir leider nicht beantworten. Ich hege aber die Vermutung, dass er des Öfteren an Essen denkt, ohne ihm zu nahe treten zu wollen. Jemand mit meinem Körperumfang darf solche Bemerkungen immerhin machen. Dir kann ich nur gratulieren, du hast den einen, falschen Buchstaben des Heftes gefunden. Dies ist ein besonderer Service, den wir nur bieten, damit das Heft aufmerksamer gelesen wird und sich jemand für Klugscheißer des Monats qualifizieren kann.

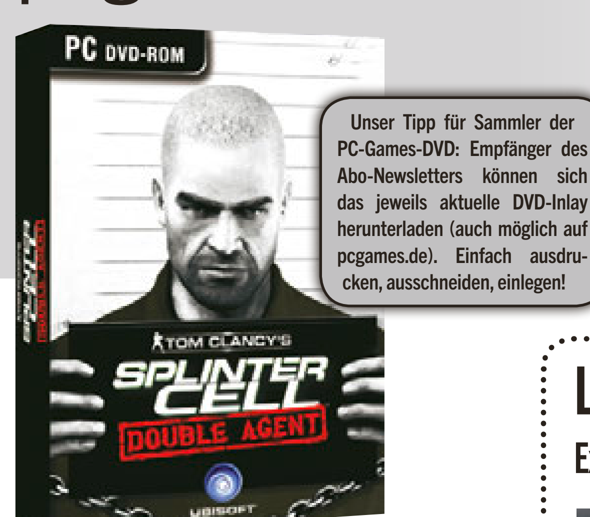
pcgames.de im November



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

App-Upgrade für 1 €

Heft + App clever kombinieren!



Wer PC-Games-Abonnent ist oder werden möchte, dem schalten wir die umfangreichen iPad-App-Ausgaben für nur 1 € extra pro Monat frei (statt 3,59 € bei Einzelkauf). Darin enthalten: Alle Artikel des gedruckten Heftes, zwei Stunden Videos, erweiterte Screenshot-Galerien und vieles mehr. Zum Start gibt's die iPad-Ausgabe 3x gratis. Weitere Informationen finden Abonnenten im Begleitschreiben, das dem Abo-Heft beiliegt (oder auf abo.pcgames.de). Die Android-App befindet sich in Entwicklung – mehr dazu in Kürze.



Xbox-One-Sonderheft

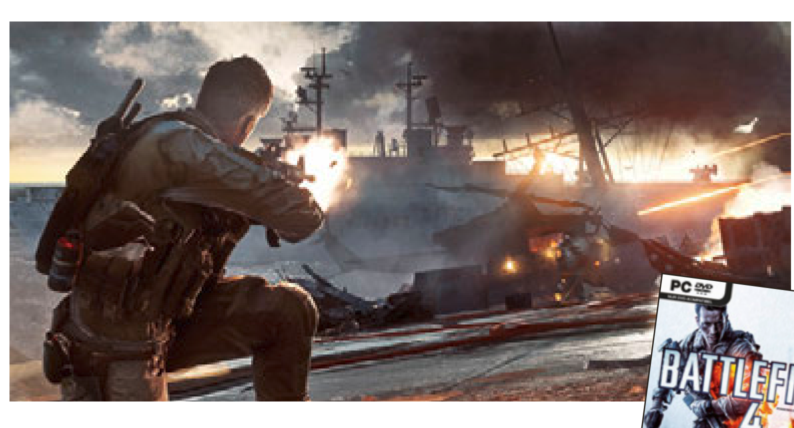
Alles zum Start der Konsole

Premiere für eine neue Spielkonsole: Am 22. November geht die Xbox One an den Start. Unsere Kollegen von XBG Games, Deutschlands größtem Xbox-Magazin, haben eigens zu diesem Anlass ein aktuelles Sonderheft mit allen Infos zu Hardware und Spielen zusammengestellt und eine DVD mit drei Stunden Videos dazugepackt. Ab sofort im Handel erhältlich oder einfach unter abo.computec.de nach Hause bestellen!



Leser-Aktion: Battlefield-4-Server

Exklusiv bei PC Games: Bis zu 85 Euro sparen, erster Monat gratis!



Zusammen mit unserem Partner 4Netplayers.de, einem der größten Gameserver-Anbieter Europas, startet PC Games pünktlich zum Start von *Battlefield 4* eine tolle Aktion: Holt euch jetzt euren eigenen, offiziellen *Battlefield 4*-Ranked-Server! Wählt einfach die passende Servergröße (von 16 bis 64 Slots) und die gewünschte Laufzeit und spielt im ersten Monat kostenlos. Dank des exklusiven Codes spart ihr so bis zu 85 Euro. Die Einrichtungsgebühr beträgt nur einen Euro. Für ungetrübten Spielspaß, lagfreies Spielen und stabilen Ping setzt 4Netplayers.de auf ein eigenes Rechenzentrum in Deutschland, modernste Hardware und höchste Sicherheitsstandards. Wer sich für 4Netplayers.de entscheidet, bekommt neben günstigen Tarifen auch eine monatliche Abrechnung – es ist also keine Vorauszahlung über viele Monate nötig. Und wer trotz der einfachen, komfortablen Bedienung mal nicht weiterkommt, dem hilft gerne die Telefon-Hotline weiter, die auch am Wochenende und an Feiertagen besetzt ist.
Mit einem Ranked Server könnt ihr übrigens jedes Spiel spielen, das 4Netplayers anbietet – von *Minecraft* über *Counter-Strike* bis *Battlefield 3*. Natürlich könnt ihr auch einen Teamspeak3-Server wählen, der die Kommunikation via Headset in vielen Spielen erheblich vereinfacht. Normalerweise kostet so ein Server monatlich € 7,99 – und auch diese Gebühr wird euch erlassen. Probiert es aus: Der erste Monat geht aufs Haus; es wird lediglich die Einrichtungsgebühr von einem Euro fällig. Die Mindestmietdauer beträgt drei Monate (also beispielsweise von Mitte November bis Mitte Februar).
Die Einlösung des Codes ist ganz einfach. Ruft die folgende Website auf: gameserver.4players.de/pcgames. Nur über diesen speziellen Link kommt ihr in den Genuss des Freimonats. Dort erfahrt ihr auch, an welcher Stelle ihr folgenden Gutschein-Code eintippen könnt: **4NP-BF4-PCG-1013**. PC Games und 4Netplayers.de wünschen euch viel Spaß mit eurem eigenen *Battlefield 4*-Server!




SUPER
HEROES
FOR SUPER TV
BULLY MACHT
BUDDY
DAS SITCOMBACK DES JAHRES
MONTAGS AB 18.11. // 21:45
bullybase.de

Im nächsten Heft

❑ Special

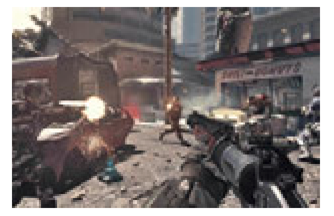
Spiele des Jahres



Tomb Raider, Bioshock Infinite, Heart of the Swarm & Co.: 2013 war wahrlich nicht arm an Highlights. Rechtzeitig vor den Feiertagen gibt‘s den XXL-Einkaufsführer mit Geheimtipps der Redakteure!

❑ Test

Call of Duty: Ghosts | Der neue Shooter von Infinity Ward im PC-Games-Multiplayer-Dauertest!



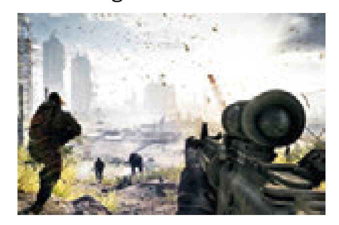
❑ Test

Assassin's Creed 4: Black Flag | Wir machen ausgiebig Meuchel-Urlaub in der Karibik.



❑ Test

Battlefield 4 | Mehrspieler-Langzeittest und nützliche Tipps für Einsteiger und Profis!



❑ Test

XCOM: Enemy Within | Geniales Add-on zu einem der besten Strategiespiele des letzten Jahres?



PC Games 12/13 erscheint am 27. November!

Vorab-Infos ab 23. November auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

DUNGEON SIEGE 3



Eine echte Mega-Vollversion: Topaktuelles Action-Rollenspiel von Square Enix mit toller Grafik und riesigem Spielumfang!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Torsten Lukassen, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Sascha Lohmüller, Tom Loske, Philipp Reuter, Rainer Rosshirt, Sebastian Stange, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Trainees René Gorny, Tim-Philipp Hödl, Michael Magrian, Heiko Mette, Susanne Panzitta, Daniel Reinold
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Frédérick Heinz, Monika Jäger, Andrea Reiss, Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM


GEILER HAMMER!
JEDES SPIEL NUR 9,99 €
HITMAN
ALIENS COLONIAL MARINES
TROPICO 4
Ab Ende November
RISEN 2 Dark Waters
HAMMER PREIS 9,99* €
CHF 12,90
*empf. VK
Geheimakte SAM PETERS
Das TESTAMENT des SHERLOCK HOLMES
AIRLINE Tycoon 2
Ab Ende November
EMPIRE TOTAL WAR NAPOLEON TOTAL WAR
GAME OF THE YEAR EDITION
*Unverbindliche Preisempfehlung
Alle Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.